

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD GRAMY W MULTI!

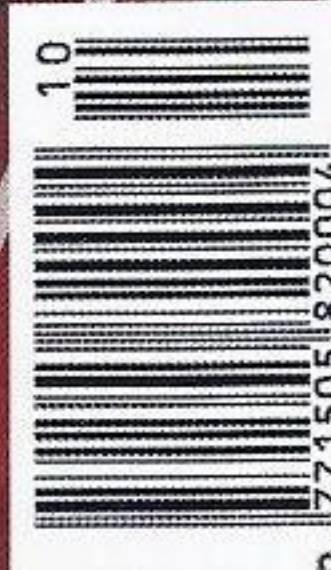
GRY VIDEO I KONSOLE

PAŹDZIERNIK 2010 / 10/2010

新
プラス

PLUS

CENA: 9,99 zł (w tym 7% vat)



NR 139 ISSN: 1505-8204 INDEX: 346342

PS3 | XBOX

PS2 |

PSP | Wii | PC

FIFA 11

NASZ WERDYKT

MEGARAPORT

BATMAN
ARKHAM CITY

JUŹ GRANE

NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT

ZRECENZOWANE



MEDAL OF HONOR



EA SPORTS MMA



DEAD RISING 2



F1 2010

RUSZAJ DO AKCJI!



Niezwykle precyzyjny kontroler ruchu PlayStation®Move umieści Cię w samym sercu akcji – bliżej niż kiedykolwiek Ci się śniło. Zapomnij o całym świecie, nakładając strzałę na cięciwę, podnosząc raketkę czy chwytając miecz i tarczę, aby stać się najlepszym na świecie łucznikiem, pingpongistą czy gladiatorem. Wystarczy jedynie chwycić kontroler ruchu i od razu trafiasz w sam środek wydarzeń. Jesteś gotowy?

GRA JEST TYLKO POCZĄTKIEM...

pl.playstation.com/psmove



PS3

PlayStation 3



PlayStation® Move



Nowy PlayStation Move na PlayStation 3

SONY
make.believe

MENU // PAŹDZIERNIK 2010



52 FIFA 11



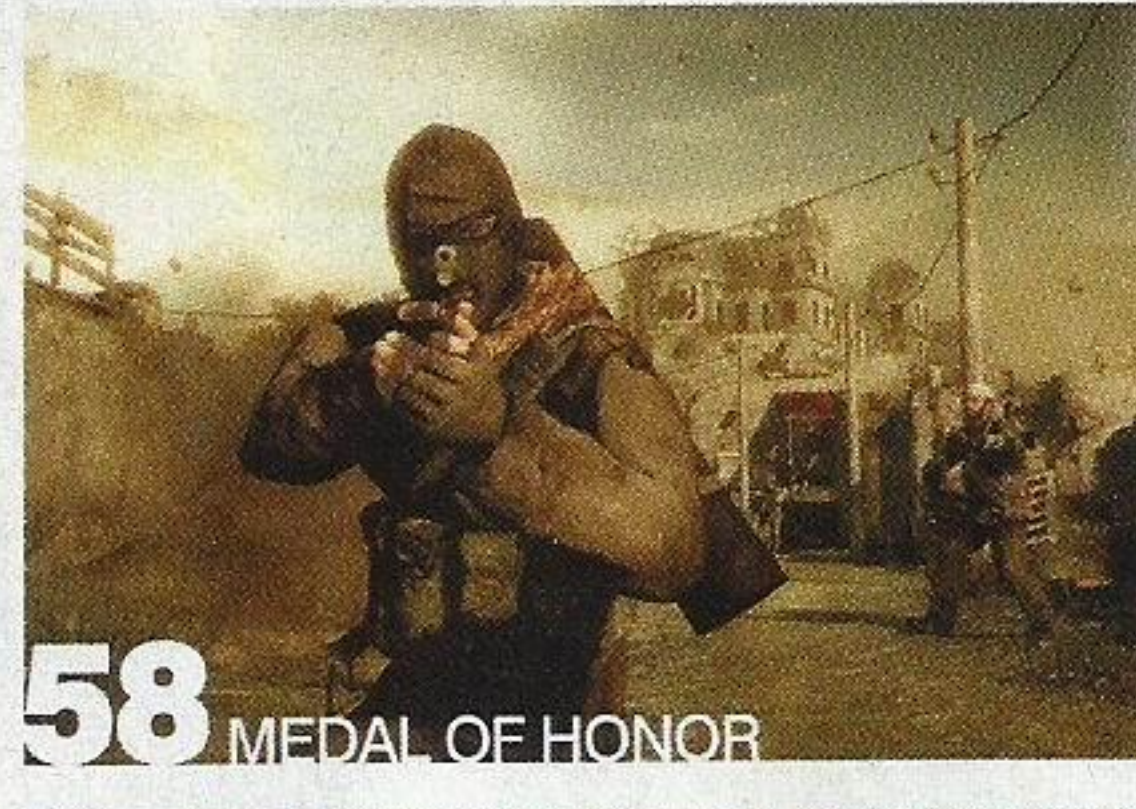
64 NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 2



66 F1 2010



68 EA SPORTS MMA



58 MEDAL OF HONOR



36 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT



44 BATMAN: ARKHAM CITY



28 ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

SPECJAL

028> ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Gramy w multiplayerową betę – czy tryb gry wieloosobowej pasuje do asasyńskiego świata?

034> PLAYSTATION MOVE: BONUS ROUND

W recenzjach oceniamy premierowe tytuły – tu szybko rzucamy okiem na gry, które dostały uaktualnienia.

036> NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Ojcowie Burnouta wracają do korzeni – gramy przedpremierowo w nowego NFSa!

042> NADCHODZĄCE ATRAKCJE

Gdy w Hollywood skończą się komiksy do ekranizowania, filmowcy wezmą się za gry. Które? Prześwieltamy temat.

044> BATMAN: ARKHAM CITY

Sequel bez wątpienia najlepszej eGRAnizacji przygód superbohatera stał się faktem!

NEWSFLASH

010> TOKYO GAME SHOW 2010

Wydarzenia i gry tegorocznej edycji TGS.

012 > MARVEL vs. CAPCOM 3, ASURA'S WRATH, SHADOWS OF THE DAMNED

014 > THE LAST GUARDIAN, EL SHADDAI, ALICE: MADNESS RETURNS

016 > METAL GEAR SOLID: RISING, THE 3RD BIRTHDAY, DEAD SPACE EXTRACTION

018 > DmC: DEVIL MAY CRY, GRAN TURISMO 5

020 > YAKUZA OF THE END, GUN LOCO, ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

022> VANQUISH

Vanquish zapowiada się świetnie – już gramy!

024> LITTLEBIGPLANET 2

Krainy pełne niebezpieczeństw i nowych pomysłów. Gramy!

STALE

026> CHARTS

Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

032> ACHIEVEMENT UNLOCKED

Felieton Kroogera specjalnie dla Was.

051> RECENZJE

Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

086> RETROPLUS

Zagłębiemy się w zamierzchłe czasy konsol.

096> FAQ

Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy.

098> FINISHER

Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

052> FIFA 11

056> SPORTS CHAMPIONS

058> MEDAL OF HONOR

062> TUMBLE

062> DEAD RISING 2: CASE ZERO

062> BIOSHOCK 2: MINERVA'S DEN

063> GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

064> NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 2

066> F1 2010

068> THE KING OF FIGHTERS: SKY STAGE

068> SPACE INVADERS: INFINITY GENE

068> SCOTT PILGRIM vs. THE WORLD

068> PLANTS vs. ZOMBIES

069> PROFESSOR LAYTON AND THE UNWOUND FUTURE

070> DEAD RISING 2

072> VALKYRIA CHRONICLES II

073> TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

074> SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

075> QUANTUM THEORY

076> ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

078> START THE PARTY

079> N3 II: NINETY NINE NIGHTS II

080> EA SPORTS MMA

082> RED DEAD REDEMPTION: LIARS & CHEATS

082> MASS EFFECT 2: LAIR OF THE SHADOW BROKER

082> DRAGON AGE: POCZĄTEK – POLOWANIE NA CZAROWNICE

082> DRAGON AGE: POCZĄTEK – GOLEMY AMGARRAKU

083> KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

084> METROID: OTHER M

Najnowsze Gry!

Najlepsze Ceny!

✉ ultima@ultima.pl ☎ (22) 485-52-11

ULTIMA
Świat Elektroniki i Grywalu

www.ultima.pl

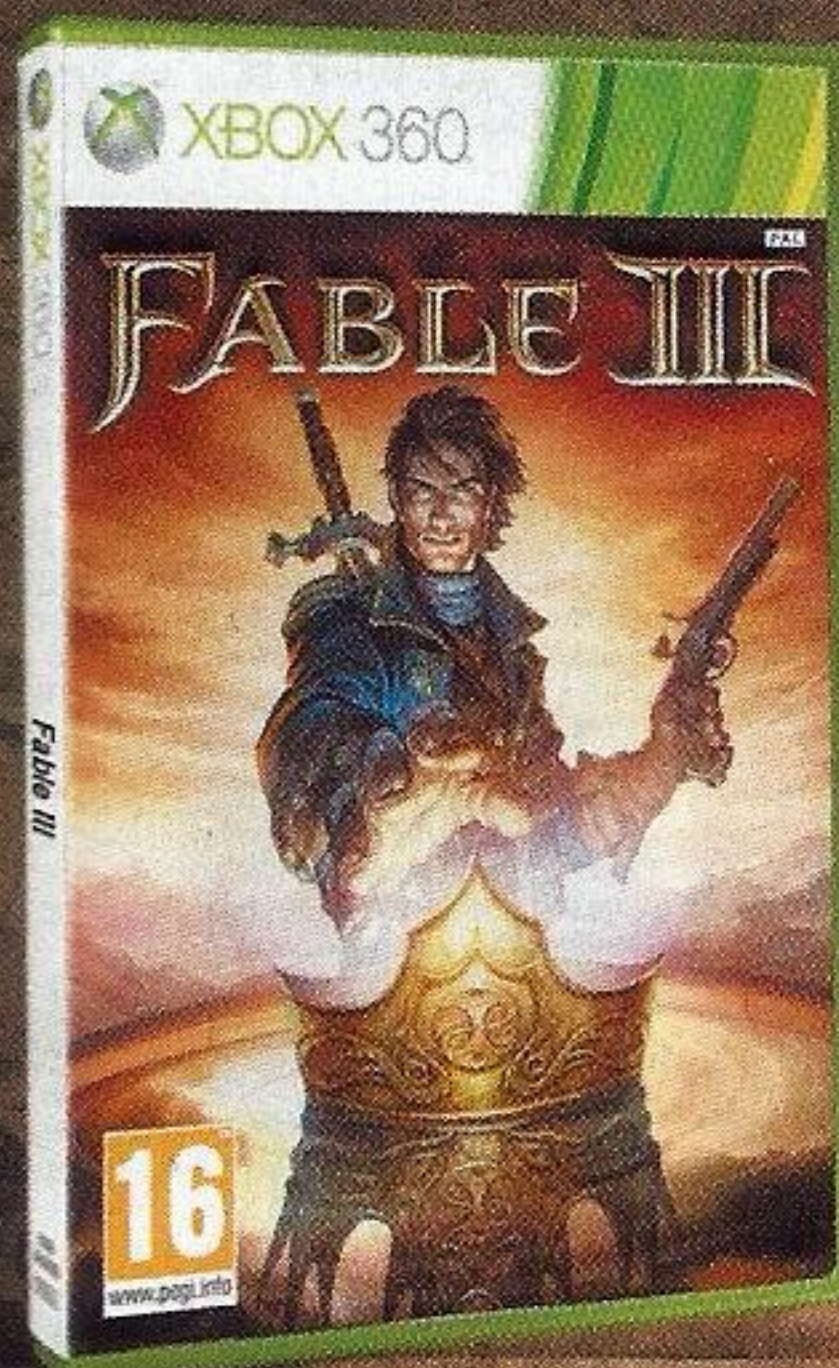


Zamów przed premierą,
a otrzymasz **Edycję Limitowaną!**

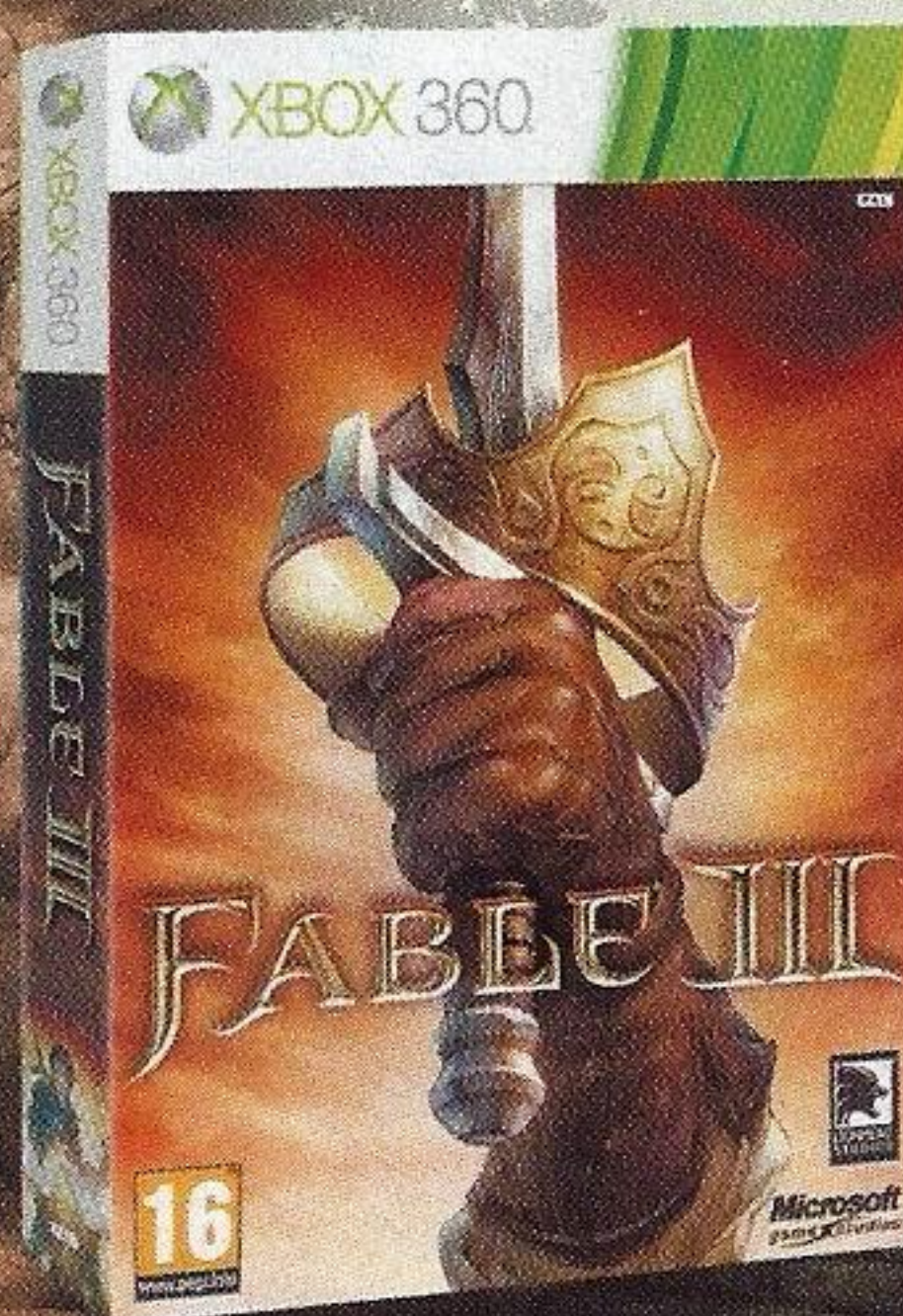
- ★ 8 specjalnych wozów
- ★ Dodatkowe bronie i części

~~229,90zł~~

199,90zł



~~199,90zł~~
169,90zł



Edycja Kolekcyjna



Szczegóły edycji na www.ultima.pl



Strategia, jakiej jeszcze nie było!

Gra kompatybilna
z systemem

PlayStation Move

~~199,90zł~~

189,90zł

Sesja recenzencka

Rozpoczął się najlepszy okres dla graczy w roku!

Jesienna ofensywa gier rozpoczęta – przez najbliższe pięć miesięcy czeka nas uczta złożona z wykwintnych, pichconych latami specjalnie na tę okazję gier. Sezon zaczynamy mocnym uderzeniem recenzji – FIFA, Medal of Honor, nowe Naruto, długo oczekiwane Formula 1 czy Metroid: Other M to dopiero początek; teraz każdy miesiąc będzie gorący, a NEO+ wypełnione po brzegi świeżym stuffem.

Gry przedostają się do mainstreamu, wydawcy chcą, by pokazywano ich produkty w telewizji i kolorowej prasie lifestyle'owej – stąd celebryci pojawiający się na eventach, stąd rubryki poświęcone grom na przykład w tygodnikach polityczno-społeczno-kulturalnych. I fajnie; niech wszyscy się dowiedzą, że konsole i gry to świetna sprawa. Casuale mają jednak to do siebie, że nie są wiernymi klientami, a mikroskopijna, negatywna recenzja gry w popularnym tygodniku zamiast zachęcić – odrzuci ich od danego produktu. Negatywna, bo jej autor od gier oczekuje czegoś więcej, na przykład wzniosłego przeżycia, jakie dają mu przeróżne formy sztuki. Taki baran nigdy nie zrozumie, że Dead Rising 2 to według naszych, hardcore'owych kryteriów świetna, groteskowa zabawa w rozczłonkowywanie naszych ulubionych antagonistów w grach video – zombiaków. Że jest fajna i ma dobry, specjalnie przesmiewczy design. Dla niego zawsze będzie złą, brzydką i wtórną, bezmyślną grą. Apel do redagujących takie rubryki – piszcie więc o tych o grach, które wywołują u Was wzniosłe przeżycia. W końcu macie miejsce by zaproponować całą jedną, czy dwie gry miesięcznie – prawda? Z pewnością coś „wartościowego” się znajdzie. Zachęcajcie do sięgnięcia po to medium, zamiast zniechęcać. Apel do wydawców – wysyłajcie redagującym takie rubryki gry, które wywołują u nich wzniosłe przeżycia. Na przykład przygodówki point'n'click ze statycznymi tłami, albo sto pięćdziesiątego ósmego ruskiego RTSa, w którym gracz wcielił się w kozaków/krzyżaków/polan/krzyżowców i te pe. Na pewno będą zachwyceni. Aha, przy tym całym pędzie do mainstreamu może nie zapominać też do końca o hardcore'owcach. Bo prędzej czy później przyjdzie czas, kiedy trzeba będzie sprzedać zupełnie nieprzystępny dla casuala shooter fpp, kolejną krwawą rzeźnię, horror, trudną symulację, czy jakieś japońskie dziwactwo. Wtedy casuale się wypną, bo to nie będzie trendy; prasa lifestyle'owa temat oleje, bo redagującym rubryki zabraknie celebrytów czy wzniosłych przeżyć i... zostaną tylko ci opuszczeni hardcore'owi gracze.

Zapraszam do lektury i do przeczytania na początku listopada! Będzie się działo... //Gulash



Numer 139 // październik 2010
issn 1505-8204 // index: 345342

MAGAZYN

Redaktor naczelny: Marcin Górecki
//gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek
//mielu@neo-plus.pl
Redaktor, WWW: Grzegorz Bról
//fax@neo-plus.pl

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierzczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Marcin Sikora, Michał Szymczak, Adam Zdanowski,
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: IDG
Korekta: M+F+G
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-go.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA

Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub w fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.

Wydawca ostrzega PT. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIACA

4 – osoby ukończyły Mass Effect 2 dokładnie dwadzieścia trzy razy. Ta ciekawostką podzieliło się BioWare, które nierzadko Wielki Brat o swoich fanach wie absolutnie wszystko. Naprawdę? Dwadzieścia trzy razy kończyć taką grę? Pure HC.

20 – tysięcy polygonów użyli graficy ze studia Just Add Water do zbudowania nowego modelu bohatera gry Oddworld: Stranger's Wrath, której konwersja z pierwszego Xboxa zmierza na PS3. Oryginalny był zbudowany tylko z trzech tysięcy trójkątów. Oddworld powraca, czekamy na nowe przygody Abe'a!

121 – wiosen ma na karku Nintendo. Firma została założona w 1889 roku w Kioto przez niejakiego Fusajiro Yamauchiego. Satoru Iwata, obecny i dopiero czwarty (!) szef Ninty jest zarazem pierwszym bossiem niespokrewnionym z założycielem. To się nazywa rodzinny biznes. Firmie życzymy co najmniej dwustu lat, a sobie większego wsparcia dla Wii w Polsce.

200 – milionów zielonych zarobił Microsoft na Halo: Reach w dwadzieścia cztery godziny od momentu rozpoczęcia sprzedaży gry. To oczywiście wynik ogólnosiwiatowy. Żaden exclusive nie zrobił takiej furory w pierwszym dniu sprzedaży. Według Microsoftu lepszego startu nie miał w tym roku żaden film i żadna gra. Hype, hype, babe.

200 – (ponad) razy bohaterowie gry Mafia II wypowiadają słowo „fuck”. Dokładnie jeszcze nie policzono ile, ale to i tak więcej niż w House of the Dead: Overkill, dotychczasowym rekordzście Guinnessa w liczbie „faków” w dialogach. Imponujący wynik, szkoda że sama gra nie taka mistrzowska.

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash

It's been a hard day's night

Spodziewaliśmy się, że FIFA 11 będzie dobra, ale że różnice w naszym podejściu do futbolu będą miały aż taki wpływ na emocje podczas meczu? Grający atak pozycyjny Marcellus uwielbia konstruować długie akcje zakończone wejściem napastnika w szesnastkę i udanym zagranieniem do niego; Mielu gra głównie z kontry, z której staram się jak najczęściej wypuszczać skrzydłowych i dogrywać piłkę z rogu. Nie ma dwóch takich samych spotkań, emocjom i frustracji nie ma końca. We are 11!

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax

the original geezer

No i stało się, w końcu udało mi się ukończyć studia. Z racji tego, że teraz oficjalnie mogę uważać się za starucha, nadeszła pora zarzucić niepoważne gierki o skakaniu po platformach i strzelaniu, i przetrząsnąć się na poważne, statyczne gry godne osoby w podeszłym wieku. Rozważmy dostępne opcje. W co też ostatnio dane mi było grać... Enslaved? Oj nie, zdecydowanie zbyt kolorowe, słabsze i zręcznościowe. Nowa Cywilizacja? Lepiej, ale to jeszcze nie to. Pozostaje czekać na symulator filatelisty na Kinecta.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu

neo+ rapture

Miałem lecieć ponownie do Los Angeles, ale nie wypaliło. W sumie się ucieszyłem, bo trochę mi już samoloty obrzydły. Nie było mi dane odpocząć, bo ostro zasuwaliliśmy nad numerem. A jak nie pracowałem, to walczyłem z powodzią. Z tego miejsca chciałem pozdrowić moich redakcyjnych kolegów, którzy przewidzieli (nie wiem jak, ale się dowiem), że pęknie rura, w redakcji z sufitu spadnie deszcz i wyjechali na urlop. Aha, wciąż wierzę w Shadows of the DAMNED. To nie może być crap, choć na taki wygląda.

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo

mad man

Jeśli ktokolwiek zastanawiał się, czemu narzekałem na wtórność fabuły Mafii II, polecam nowy serial od HBO – Boardwalk Empire. Rzecz zaczyna się w chwili wprowadzenia prohibicji w Stanach, wszyscy piją „po raz ostatni”, a wódka kosztuje jakiejś centy. Kiedy pojawia się postać młodego cwaniaczka Ala Capone, nie sposób powstrzymać uśmiechu. On, a także inny ambitny i gniewny chłopak z przedmieścia idealnie pasowałoby do gry. Nigdy nie mówmy nigdy. Mówmy „może kiedyś”.

GRZEGORZ BRÓL // Fax

kici, kici

Mam alergię na koty. I na gry. Najbardziej kicham na te, które są dobre, ale niedopracowane. Tak jest w przypadku Naruto i Enslaved. Niby wszystko pięknie, niby jest megagrywalnie. I tylko alergeny błędów psują zabawę. Szkoda, bo obie gry zapowiadały się cudownie. Poza tym koty mają w zwyczaju wyciągać swoje szpony w najmniej odpowiednim momencie, co widać na zdjęciu. Pazur pokazał również Need for Speed: Hot Pursuit. To zadziorne, agresywne wyścigi. Będzie szybki, dynamiczny hit.

MICHAŁ SZYMCHAK // sasori

chomixx!!!

Złe wieści z mojej chemicznej fermy. Małe dranie odmawiają regularnych posiłków, a kilka targnęło się nawet na swoje życie. Włodek zerwał róg dywanu i wyciągnął kopyta, Sephiroth skreślił młynkiem kark Zangiefowi, a Anna Karenina wyskoczyła przez okno. To chyba chemiczna jesienna deprecha. A może uaktywnił im się gen leminga? Terapia konserwą turystyczną wydaje się przynosić skutki. Może i mniej zostaje jej dla mnie, ale przynajmniej podskoczył mi testosteron i nawet jakiś wąż się sypnął. Więc nie ma tego złego.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi

sprostowanie

Po artykule z poprzedniego numeru dostałem sporo wiadomości, że myślę postacią z Mortal Kombat. Chodzi o to, że o innych piszę w tekście, a inne widać na screenach. Chcę wyjaśnić, iż nie jest to moja ignorancja, po prostu w grywalnej wersji MK na gamescom na planszach byli inni wojownicy niż w materiałach dostarczonych do prasy. Ot, cała tajemnica. Pomyliłem się raz – Kenshi rzeczywiście zadebiutował w Deadly Alliance, a nie w Deception, jak omyłkowo napisałem. You are hardcore ;)

ADAM ZDANOWSKI // Blizz

hardcore driver

I po wakacjach. Zaczyna się największy wysyp gier, ale zamierzam być twardy i nie kupować niczego, na co nie jestem niezdrowo napalony. A że najbliższy tytuł, na który mam gigantyczne ciśnienie, to dopiero nowy Deus Ex, wygląda na to, że do lutego nie kupuję gier. Nie to, że bym nie miał czego robić: 12 tytułów do dokończenia, 22 jeszcze nieotwarte, tyle samo niedokończonych zakupów z Xbox Live Marketplace – kosmos. Zdziwię się, jeśli do lutego zaliczę choć połowę z nich. Aha, Gran Turismo 5 – here I come.

Special Guest Stars: Krooger, zooltar

The main image is a promotional poster for the video game Fable III. It features a central character, a man with dark hair and a determined expression, wearing a blue tunic and a large, ornate golden breastplate. He is holding a sword in his right hand and a revolver in his left. The background is a dramatic, fiery sky with a bright light source. The entire scene is framed by a decorative golden border. At the bottom, the title 'FABLE III' is written in a large, stylized font, followed by the Polish text 'NADCHODZI REWOLUCJA' and the release date '29 PAŹDZIERNIK 2010'. Various logos and text are present at the bottom of the page, including the PEGI 16 rating, copyright information, the Xbox website, Xbox Live, Lionhead Studios, and Microsoft Game Studios logos.

FABLE III

NADCHODZI REWOLUCJA

29 PAŹDZIERNIK 2010

16

www.pegi.info

© 2010 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Fable, the Microsoft Game Studios logo, Lionhead, the Lionhead logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

www.xbox.com

XBOX
LIVE



Microsoft
game studios

XBOX 360

Jump in.



**ZAMÓW LIMITOWANĄ EDYCJĘ TIER 1
I ZDOBAJ DOSTĘP DO BETA TESTÓW
BATTLEFIELD 3. SZCZEGÓŁY
NA MEDALOFHONOR.COM**

**WERSJA NA PS3 ZAWIERA
DODATKOWO SPECJALNĄ WERSJĘ HD
GRY MEDAL OF HONOR FRONTLINE
ZNANEJ Z PLAYSTATION 2**



**GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ
Z NAPISAMI NA PC DVD,
PLAYSTATION®3 I XBOX 360™**





POLECAMY NOWĄ PŁYTĘ ZESPOŁU
LINKIN PARK „A THOUSAND SUNS”
Z UTWOREM „THE CATALYST” ZE ŚCIEŻKI
DŹWIĘKOWEJ GRY MEDAL OF HONOR.



NOWA WOJNA WYMAGA NOWEGO WOJOWNIKA

TWARDY JAK STAL.
POTĘŻNY. PRECYZYJNY.

TO AGENT
PIERWSZEGO STOPNIA

PREMIERA 15.10.10

MEDAL OF HONOR™



POCZUJ GORĄCY ODDECH AFGANISTANU



DOŁĄCZ DO ELITY ODDZIAKÓW SPECJALNYCH
JAKO AGENT PIERWSZEGO STOPNIA



REWELACYJNY MULTIPLAYER ZE STUDIA DICE

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

TOKYO GAME SHOW 2010

Made in Japan: 16-19 września, Tokio

PO KILKU LATACH PISANIA O UPADKU TGS NARESZCIE MOŻEMY POWIEDZIEĆ, ŻE W TYM ROKU WYSTAWA ODZYSKAŁA DAWNY BLASK. NIE BRAKOWAŁO ZAPOWIEDZI NOWYCH GIER I TYLKO NINTENDO JAK ZWYKLE NIE POKAZAŁO SIĘ I ZEPSUŁO ZABAWĘ

Gdy rok temu Keiji Inafune mówił, że Japonia jest przegrana, a tamtejszy przemysł gier video skończony, nawet się z nim zgadzaliśmy. Na obecnej generacji konsol pojawia się niewiele wysokiej jakości tytułów z Kraju Kwitnącej Wiśni, skończono gracze nie palą się do zakupu Xboksov i Peestrójk, a wydawcy inwestują w handheldy, które tamtejsi developerzy znają i wiedzą jak pisać na nie gry. Tymczasem zachodni gracze coraz rzadziej sięgają po wschodnie produkcje, a jeszcze rzadziej je doceniają. Obrywa się właściwie wszystkim japońskim developerom i wydawcom, czego najlepszym przykładem jest krytykowanie przez zachodnich graczy Final Fantasy XIII.

Wszystko to, a nawet więcej zebrane do kupy potwierdza, że „Inafking” miał rację. Tyle tylko, że Keiji wcale nie martwi się o stan japońskiej branży. Pokazał, o co mu naprawdę chodzi wypowiadając się na temat gier prezentowanych na Tokyo Game Show w tym roku. Inafune przeszedł się po halach i stwierdził, że wszyscy robią „okropne gry”, a japońscy developerzy są „pięć lat za Zachodem”. Temu panu

chodzi po prostu o zarabianie kasy. Keiji krytykuje japońskie firmy za rzekomy brak odwagi, czy też chęci spróbowania stworzenia czegoś nowego, nie mówiąc już o odświeżaniu wizerunku największych serii. Zalamując w teatralnym geście ręce nad konserwatyzmem swoich rodaków i skarżąc się na nich w mediach, „Inafking” wysłał w świat sygnał, że tylko on i Capcom rozumieją, jak wygląda nowoczesny game design, jakie są trendy i czego oczekują gracze z Ameryki i Europy. Ma nadzieję wmówić wszystkim, że jeśli koniecznie muszą zagrać w grę z Japonii, to tylko i wyłącznie w jakiś tytuł „niebiesko-zółtych”.

Keiji po prostu zrozumiał, że jeśli Capcom chce zarabiać grube miliony, musi tworzyć tytuły trafiające głównie w gusta zachodu, a żeby takowe wyprodukować, trzeba znać i rozumieć kulturę tych graczy. Stąd pomysł na zlecenie produkcji gier developerom z Europy

i Ameryki, właśnie dlatego DmC: Devil May Cry powstaje w brytyjskim studio Ninja Theory.

Bossowie Capcomu jednak nie zgłupieli i dobrze znają prawdę

o skośnookich graczach. Otóż oni wcale nie narzekają na brak dobrych gier – po prostu bawią się czymś innym, niż my. O większości tytułów ukazujących się w Japonii nigdy pewnie nie usłyszymy, a ich z kolei kompletnie nie interesują Gears of War, Uncharted i inne, nawet najlepsze tytuły. W ich kulturze funkcjonuje nawet lekko kpiarskie pojęcie „yoge”, które oznacza właśnie gry z zachodu – trudne, z realistyczną otoczką, jakby z innego kosmosu. Bracia z KKW mają po prostu inny gust niż Europejczycy i Amerykanie, więc szanują swoich rodaków-developerów rozumiejących ich potrzeby. Capcom o tym wie i z jednej strony zwraca się ku zachodowi, co teatralnie demonstruje kupując kanadyjskie studio Blue Castle (twórcy Dead Rising 2), a z drugiej finansuje całkowicie japoński projekt Asura's Wrath od CyberConnect 2, czyli autorów gier z serii Naruto.

KINECT > 3DS

Czy naprawdę Japonia jest przegrana? Niech przemówią liczby – po raz pierwszy w historii liczba gości przekroczyła magiczną barierę dwustu tysięcy. Organizator podał informację, że przez cztery dni na TGS przybyło 207647 osób.



■ Najmocniejszymi punktami konferencji prasowej Sony były prezentacje Gran Turismo 5 oraz The Last Guardian. Gigant twardo lansował granie w 3D. A co z Move? Japońska premiera dopiero pod koniec października



■ Hideo Kojima w tym roku nie pokazał żadnej nowej gry. Przygotował jedynie długi, ponadsięmiominutowy zwiastun Castlevanii. Konami prezentowało MGS: Rising, ale to nie jest gra mistrza Hideo.



GRY NA 3DS

Na TGSie zabrakło 3DSa, ale niecałe dwa tygodnie później odbyła się konferencja prasowa Nintendo poświęcona konsolce i na niej pokazano gry na nią zmierzające. W dniu japońskiej premiery (26.02.2011) ukaże się dziesięć tytułów, a wśród nich Zelda: Ocarina of Time, Pilotwings, Super Street Fighter IV, Ridge Racer 3D, Professor Layton and the Mask of Miracle oraz Nintendogs + Cats. Sporym szokiem była zapowiedź kolejnej gry z serii Resident Evil – obok Revelations, o którym wiemy od E3, Capcom tworzy Resident Evil: The Mercenaries. Podtytuł mówi wszystko na temat rozgrywki. I jeszcze na koniec – Ubisoft przygotowuje Drivera oraz Splinter Cell: Chaos Theory.

A przecież jeszcze rok temu rozważano skrócenie imprezy o jeden dzień. Powodem miała być gwałtownie topniejąca frekwencja. Być może do Tokio przybyli gracze i dziennikarze z nadzieją, że zobaczą 3DS, pograją w nadchodzące tytuły i dowiedzą się czegoś na temat premiery? Cóż, nie od wczoraj wiadomo, że Nintendo ignoruje TGS i organizuje własną konferencję prasową kilka lub kilkanaście dni później. A skoro o tym mowa, Nintendo Conference 2010 przyniosło wieści na temat premiery nowego handhelda oraz jego ceny. **3DS najpierw uderzy w Japonii, a będzie miało to miejsce dopiero 26 lutego 2011.** Satoru Iwata bardzo chciał żeby konsolka trafiła do sklepów jeszcze przed tegoroczną Gwiazdką – teraz Ninty musi ciąć prognozy przychodów, ale w sumie nie wiemy, czym boss firmy się przejmuje. I tak wiadomo, że sprzedadzą gazyliony tych handheldów, nawet jeśli wysoka cena studzi nasz zapal. 25 tysięcy jenów, to mniej więcej 879 złotych, czyli około 300 dolarów. To dwukrotnie więcej niż kosztował na starcie NDS. Drogo, a na bank w Europie będzie więcej, może nawet 300 euro – aż strach myśleć ile 3DS może kosztować w Polsce.

Na Stary Kontynent i do USA konsolka dotrze w marcu.

Nintendo zabroniło wydawcom pokazywania 3DSa i najchętniej zmusiłoby ich do ignorowania tematu, ale Electronic Arts i tak pochwaliło się, że przygotowuje grę o wszystkim mówiącym tytule My Garden. Dziwi tylko brak słówka Sim w tytule. Konami z kolei potwierdziło przyszłoroczną premierę Metal Gear Solid 3: Snake Eater skonwertowanego na przenośną konsolkę. Tecmo Koei również nie miało ochoty milczeć i oficjalnie zapowiedziało handheldowe mordobicie Dead or Alive Dimensions.

Microsoft obrat taktykę zupełnie przeciwną do Nintendo, czyli mówienia o nowych zabawkach ile sił w płucach. Konferencję prasową gigant z Redmond poświęcił nadciągającemu Kinectowi. Powstaje pięć nowych gier na „kontroler ruchu” od developerów 3rd party. Codename D to gra akcji, w której gracz będzie musiał przetrwać w przerażającym parku rozrywki, ale nie dostanie do dyspozycji żadnej broni. Za tym dziwnym konceptem stoi nie kto inny, jak Suda 51. Zarzekał się, że gra będzie skierowana do hardcore’owych graczy. Również w tę grupę celują Capcom i From Software z ich Steel Battalion: Heavy Armor.

Twórcy Parappa The Rapper przygotowują wesoły horror Haunt, w którym pojawią się kreskówkowe „potwory”, a dla ludzi lubiących bać się naprawdę Sega wyda Rise of the Nightmares. Nad piątą grą – Project Draco – pracuje twórca Panzer Dragoon. Na zwiastunie dało się zobaczyć smoki latające w przestworzach, więc chyba szykuje się duchowy spadkobierca tamtej cudownej serii. Microsoft z kolei zapowiedział Dr. Kawashima’s Body and Brain Exercises. Doktor do tej pory kojarzył się z grami Nintendo i chyba o to chodziło MS – o podczipienie się pod sukces Brain Training.

JAPOŃSKA OFENSywa

Microsoft dobrze wstrzelił się z Kinectem w charakter wystawy, bo Tokio Game Show coraz mocniej staje się rodzinnym cyber-piknikiem, przyciąga tłumy cosplayowców i innych pozytywnych freaków, ale z punktu widzenia branży (a zwłaszcza zachodu) traci na ważności. Można zaryzykować stwierdzenie, że staje się japońskim odpowiednikiem Penny Arcade Expo (PAX), na którym niby w tym roku Gearbox pokazali Duke Nukem Forever (dali nawet pograć), ale drugim E3 ta impreza się nie stanie. Niemniej, TGS wciąż jest dobrą okazją dla wydawców, by zapowiedzieć nowe gry. O najważniejszych i najciekawszych tytułach, a przy okazji takich, o których można powiedzieć więcej niż dwa zdania, piszemy na kolejnych stronach. W tym miejscu warto wspomnieć jeszcze o kilku:

■ Capcom zapowiedział Dead Rising 2: CASE WEST, w którym, jak można wywnioskować po tytule, wystąpi Frank West, bohater pierwszej części. Będzie walczyć z zombiakami wspólnie z Chuckiem Greene, protagonistą Dead Rising 2.

Wyłącznie na Xboksie 360.

■ Tecmo Koei ma zamiar uczcić dziesiąte urodziny serii Dynasty Warriors wydając DW7 na PlayStation 3.

Gry nie pokazywano na TGSie, ale wiadomo, czego można się po niej spodziewać – setek tysięcy głupich przeciwników i mordującego ich samotnego bohatera.

■ Sequela doczeka się Earth Defense Force 2017.

JRPG POWAHHHH

Czas na dobre wiadomości dla miłośników japońskich erpegów. Po pierwsze, na PS3 ukaże się Disgaea 4 – w lutym w Japonii, a latem w USA. Oby również w Europie. Także na PS3 zmierza Tales of Graces F, czyli konwersja Tales of Graces wydanej w ubiegłym roku na Wii. Z kolei Sega zapowiedziała Valkyria Chronicles 3 na PSP. Wydawca obiecał historię mroczniejszą i bardziej poważną, niż w – recenzowanej w tym numerze enplusa – drugiej części, naprawi zatem największą wadę tej gry. Prawdziwą bombą był jednak pokaz Final Fantasy Versus XIII za zamkniętymi drzwiami. Ktoś nagrał szpiegowską kamerą kilkadziesiąt sekund rozgrywki i wrzucił filmik na YouTube. Wygląda to w sumie jak FFXIII bez pstrokatych kolorów i drużyny towarzyszącej bohaterowi, ale za to z miejscówkami szerszymi niż w „trzynastce”.

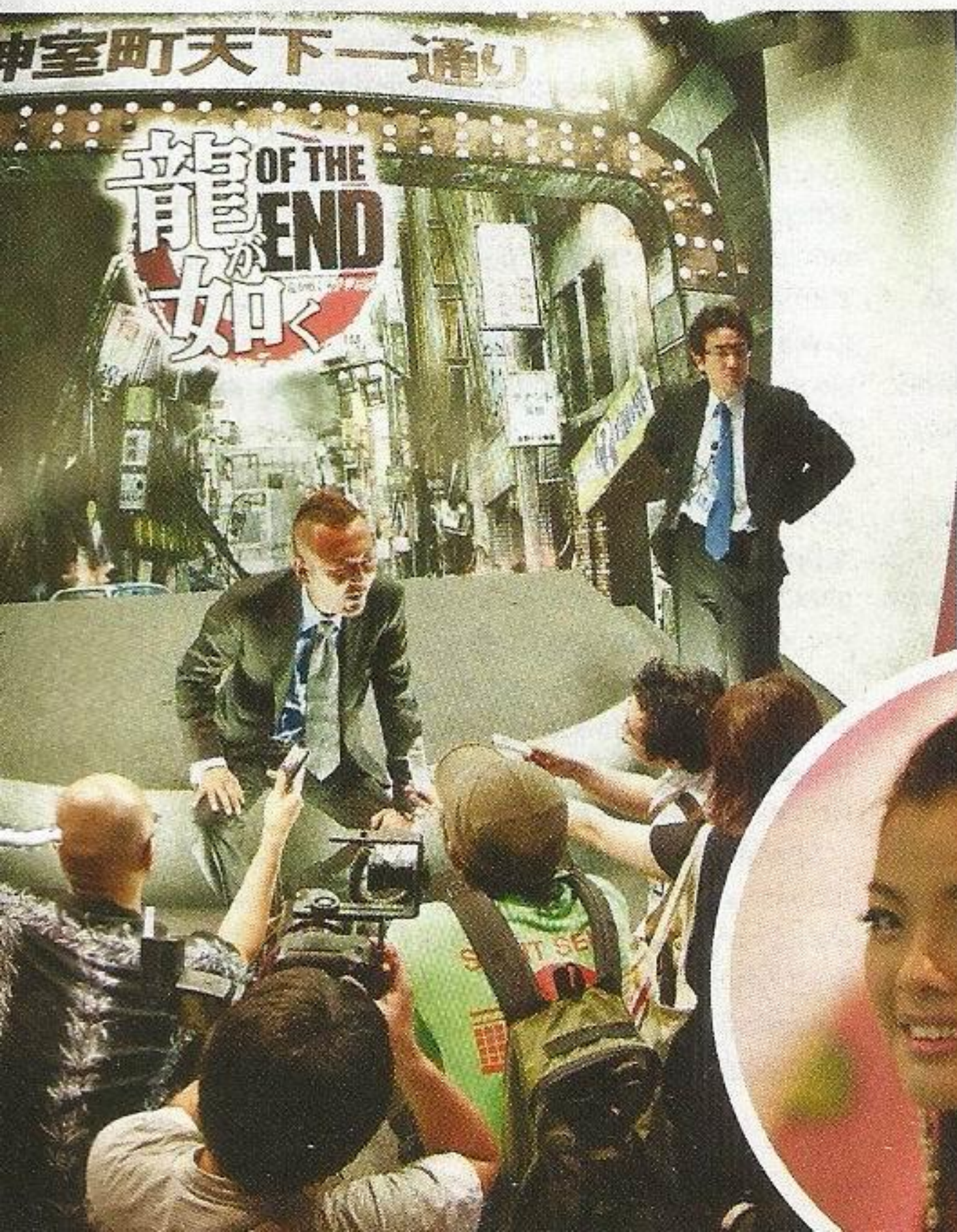
Naprawdę! Earth Defense Force: Insect Armageddon ukaże się na X360 i PS3, a w grze znajdzie się odpowiednik gearsowej hordy i wiele innych radosnych trybów zabawy oraz opcja grania w kooperacji przez sieć. Gulash popłakał się ze szczęścia.

■ Temco zapowiedziało Ninja Gaiden 3. Gra ukaże się w przyszłym roku na.... Nie wiadomo, ale intuicja podpowiada, że bez Itagakiego na pokładzie firma pokusi się o stworzenie tytułu multiplatformowego. Będzie krwawo!

■ Czego oczekiwać po twórcach Demon’s Souls? Jeśli nie kontynuacji, to chociaż „duchowego spadkobiercy”, czyli klona DS i tym właśnie ma być Project Dark. I tak wszyscy mówią na tę grę Demon’s Souls II, bo klimatem bardzo przypomina ten hardcore’owy tytuł.

DOMO ARIGATO

Tegoroczny TGS nie rozczarował. Co prawda Sony nie pokazało PSP2, na co po cichu liczyliśmy, ale za to Namco zapowiedziało drugą część Tekken Tag Tournament. Szkoda, że na razie gra powstaje z myślą o automatach. Ciekawych zapowiedzi nie brakowało, więc oficjalnie możemy zdementować plotki o rzekomej śmierci japońskiej branży gier video. Naturalnie życzylibyśmy sobie by w przyszłym roku zapowiedziano jeszcze więcej mocno japońskich tytułów, które mają szansę spodobać się core’owcom z zachodu, czyli gry w stylu Asura’s Wrath, czy Yakuza: Of the End. Pozostaje wierzyć, że tak właśnie będzie, a w międzyczasie będziemy obserwować coraz większe zainteresowanie wydawców z USA i Europy współpracą z Japończykami. Nie bez powodu EA zdecydowało się na wydanie dziwaczego Shadows of the DAMNED, bo nikt z nas nie wierzy, że Elektronicy naprawdę nie spodziewali się chłodnego przyjęcia zwiastuna przez graczy spoza Kraju Kwitnącej Wiśni. A może wcale nie do nich adresują ten tytuł? Coś jest na rzeczy i być może obserwujemy załazek nowego trendu. Renesans japońskiej branży? Ależ prosimy bardzo. //mielu





MARVEL vs. CAPCOM 3 FATE OF TWO WORLDS

Hulk nie znać przyciski!

Hardcore'owcy nie są być może dzisiaj w cenie, ale z pewnością mogą polegać na starym, dobrym Capcomie. Jednak zdrowy, kapitalistyczny organizm, jakim niewątpliwie jest koncern z Osaki, nie może ignorować trendów rządzących dzisiejszym rynkiem. Dlatego najnowsza odsłona Marvel vs. Capcom będzie lemur friendly. Zwolennicy maszerki mogą liczyć na odpalenie ciosów specjalnych, a nawet hypercombosów prostymi kombinacjami, lub wręcz wciskając zaledwie jeden przycisk. Gra część kombinacji po prostu wykona za gracza. Dzięki temu nawet początkujący, zieloni w temacie bijatyk gracze, będą w stanie stoczyć efektowny pojedynek. Czy efektowny będzie równać się efektywnemu? Niekoniecznie.

Na szczęście nie jest to ostateczny kształt Mvs.C3, tylko jedna z opcji zabawy. Hardcore'owcy dostaną w łapy odpowiednio rozbudowany system walki, a tryb „Simple” będą mogli zwyczajnie zignorować. Rozgrywki sieciowe zostaną odpowiednio pofiltrowane żeby profesjonalista nigdy nie trafił na gracza niedzielnego.

Simple to świetna opcja, dzięki niej nawet casual będzie mógł stoczyć widowiskową walkę i nie wyjść na kompletną łamagę przy koledze, który struga pada po kilkanaście godzin dziennie. Teorię tę zbadamy organoleptycznie ponoć jeszcze w pierwszej połowie przyszłego roku. Dwie kolejne potwierdzone postacie to znany fanom pewnej zombicznej serii Albert Wesker oraz Peter Parker alias Spider-Man. //sasori

ASURA'S WRATH

Wytnij z bańki samym bogom

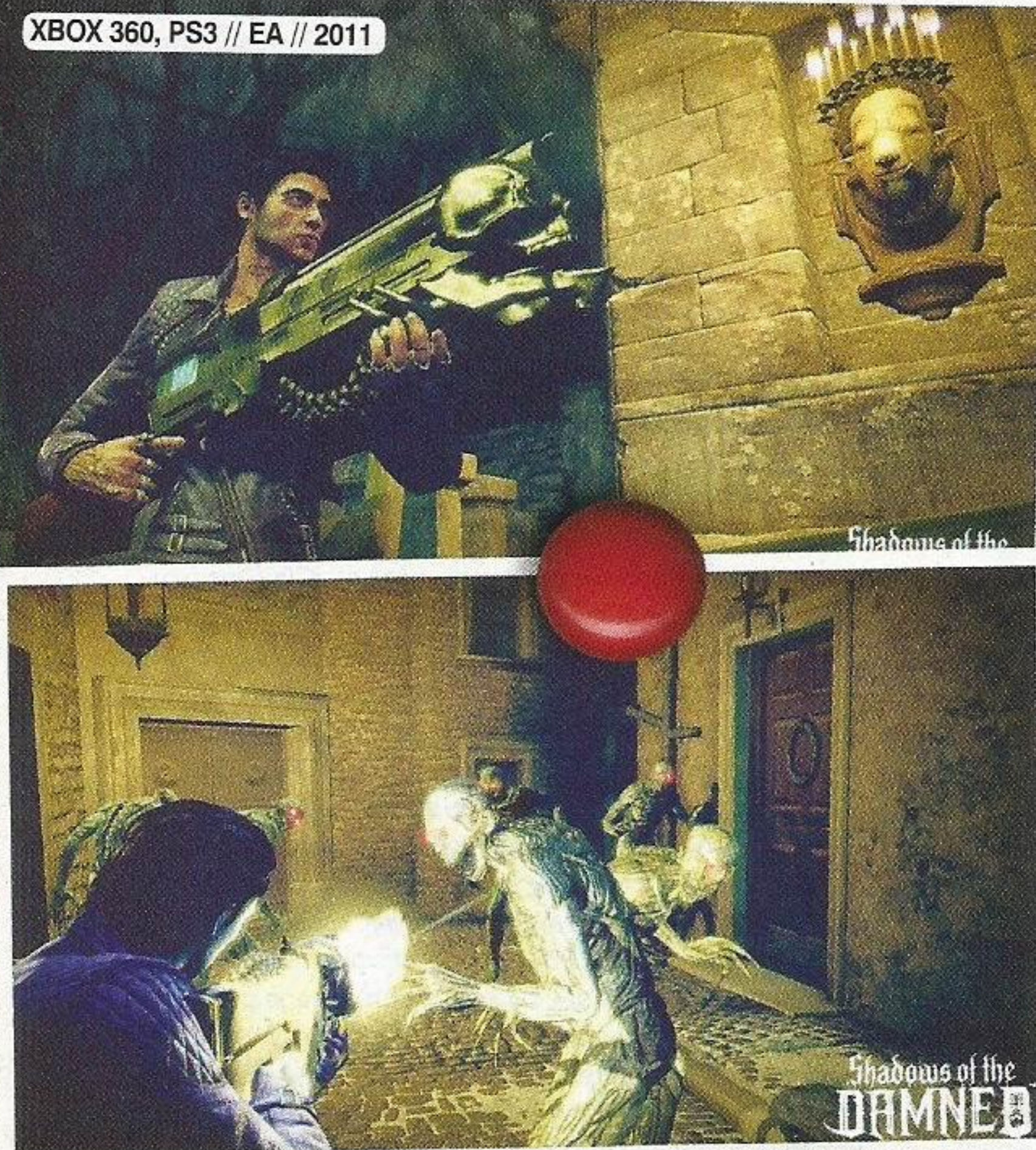
Takie to już czasy, że nowych marek na rynku mamy tyle, co kot napłakał i trudno się tutaj dziwić asekurancjowym zagrywkom nawet największych koncernów. Dlatego z tym większą radością powinniśmy witać wszelkie nowe, świeże IP, które mogą nieść ze sobą wartości artystyczne, prawdę o istocie człowieczeństwa, kwiatuś ARGH! Destrukcyj! Kompletną i ostateczną rozpierduchę!

Wrażenie jakie na widzu odciska trailer debiutującej marki Asura's Wrath, jest piorunujące. Z filmu bije tak wielka wściekłość i tak niepokonana moc, że przy bohaterze AW nawet Kratos wygląda, jakby jechał na prozaku. Zresztą porównanie z Kratosem nie jest wyciągnięte z czapki – oto bowiem mamy megaherosa, którego bogowie w podstępny sposób pozbawiają mocy. Asurę trafia cholera i chłopak zaczyna się zniszczenie z wściekłością łamiącą wszelkie bariery. Brzmi bardzo znajomo, przyznacie. Rozmach Asura's Wrath sięga jednak daleko poza to, co prezentował Kratos w swoich radosnych przygodach – dość powiedzieć, że pod koniec traileru, bohater staje do walki z gigantem większym od... Całej naszej planety. To

najprawdopodobniej jeden z bogów, który wnerwił Asurę. Gigant przebija paluchem atmosferę Ziemi, a bohater przyjmuje cios na klatę. Na szczęście jego kłata jest do takich rzeczy przyzwyczajona – Asura czasami będzie przypominać Jeżę, który zamiast kółców ma dziesiątki przebijających go włóczni i strzał. Ciężko powiedzieć, jak będzie wyglądał faktyczny gameplay. Pełne energii sceny z traileru są z całą pewnością wyreżyserowane, ale można na nich zobaczyć podpowiedzi do QTE. Co oznaczałoby, że takich porąbanych, genialnych scen będzie w grze jeszcze więcej.

Asura's Wrath powstaje w studio CyberConnect2, które znane jest choćby z serii .hack// i Naruto. Jak mówią szefowie ekipy, gra będzie się skupiać na dwóch uczuciach: wściekłości i gniewie. Jak dla mnie bomba. O oprawę audiowizualną chyba nie trzeba się martwić, bo po pierwsze to, co już pokazano, wygląda czadowo, a po drugie całość hula na Unreal Engine 3 – to kolejny mariaż Zachodu z Wschodem. Po trzecie i najważniejsze, na cały projekt wyklada kasę Capcom. Ja na razie nie mam pytań i od dziś śledzę tytuł bardzo uważnie. //sasori

XBOX 360, PS3 // EA // 2011



SHADOWS OF THE DAMNED

Zezowaty bohater, punkowy klimat i dużo wielkich liter

Czekaliśmy na tę grę od kilkunastu miesięcy i wreszcie jest. Na Tokyo Game Show po raz pierwszy zaprezentowano światu Shadows of the DAMNED (tak, tak, „DAMNED” z samych wielkich liter) – efekt współpracy trzech wielkich naszej branży. Są nimi Goichi Suda, twórca Killer 7 i No More Heroes, Shinji Mikami (Resident Evil 4) oraz Akira Yamaoka, kompozytor muzyki do serii Silent Hill i jej wieloletni producent. Trudno oczekiwać gry przeciętnej po takiej załodze. Niestety pierwszy pokaz SotD trochę nas rozczarował. Suda 51 (goi-chi to po japońsku 51, stąd przydomek) określa projekt jako Psychological Action Thriller, ale na razie widzieliśmy głównie akcję. Mówiąc wprost, gra wygląda jak młodszy brat czwartego Residenta. Ta sama perspektywa – kamera ustawiona nad barkiem postaci, mnóstwo żądnych krwi przeciwników na ekranie i potężne fujze w łapie głównego bohatera. Garcia jest łowcą demonów i trafia do piekła z nieznanymi jeszcze przyczyn, by przy okazji wypłenić zamieszkujące tam talatęstwo. Podobno wygląd piekła jak i samych monstrów został zainspirowany kosmami, który pewnej nocy przyśnił się Sudzie. Z kolei ze swoich poprzednich gier zapożyczył on pomysł na jazdę motocyklem. Czyżby świat gry miał

być otwarty? Tego jeszcze nie wiemy. Jesteśmy za to pewni, że coś jest nie tak z głównym bohaterem. Otóż jeśli dobrze się przyjrzeć, trudno oprzeć się wrażeniu, że Garcia ma... zezę. Wygląda to komicznie, ale jak dotąd nikt nie miał odwagi zapytać twórców, czy to celowy zabieg, czy też po prostu wczesny, nie do końca udany model postaci. Raczej stawiamy na to pierwsze, trudno uwierzyć, by taki babol pojawił się w publicznej prezentacji. Z drugiej znowu strony, zezowaty bohater strzelaniny?

Wracając do rzeczy, o których coś wiemy, według zapowiedzi Shadows of the DAMNED ma być utrzymane w punkowym stylu. Tego typu klimaty stały się cechą charakterystyczną studia Grasshopper Manufacture i twórcy nie zamierzają z tego rezygnować. Ostro punkowa z pewnością była muzyka przygrywająca w trailerze, a fani mogą być zawiedzeni, że bardziej przypominała ona kompozycje Yamaoki do No More Heroes 2 niż do Cichego Wzgórza.

Shadows of the DAMNED zabiło nam ćwieka. Wielkie nazwiska i szumne zapowiedzi rozpalają wyobraźnię, ale na razie widzimy tpp akcji jakich wiele na rynku, w którym po „psychological” i „thriller” ani śladu. Na szczęście do premiery jeszcze dużo czasu. Będziemy trzymać rękę na pulsie. //kaxi

sklep.gram.pl

Tania wysyłka kurierska!

Ponad 100 punktów odbioru osobistego!



Nowość!

PlayStation 3 320 GB + PlayStation Move Starter Pack!

Zamów na sklep.gram.pl!



Pełną ofertę gier oraz sprzętu dla graczy znajdziesz na naszej stronie: sklep.gram.pl

Kontakt telefoniczny: (22) 33 22 232

sklep.gram.pl

E-mail: zamowienia@gram.pl

Nadchodzące premiery:

Arcania Gothic 4 PL	MULTI	od 179,90 zł
Assassin's Creed: Brotherhood PL	MULTI	od 199,90 zł
Call of Duty: Black Ops	MULTI	od 199,90 zł
Castlevania: Lords of Shadow	MULTI	199,90 zł
Fallout: New Vegas + bonus!	MULTI	199,90 zł
Gran Turismo 5	PS3	199,90 zł
Guitar Hero: Warriors of Rock	MULTI	od 169,90 zł
Harry Potter i Insygnia Śmierci - część pierwsza	MULTI	od 99,90 zł
Medal of Honor - Tier 1 Edition	MULTI	179,90 zł
NBA Elite 11	MULTI	179,90 zł
NFS: Hot Pursuit - Edycja Limitowana	MULTI	199,90 zł
Sims 3, The	MULTI	od 99,90 zł
Star Wars: The Force Unleashed II	MULTI	199,90 zł
Two Worlds II PL	MULTI	od 169,90 zł
Vanquish + bonus!	MULTI	179,90 zł

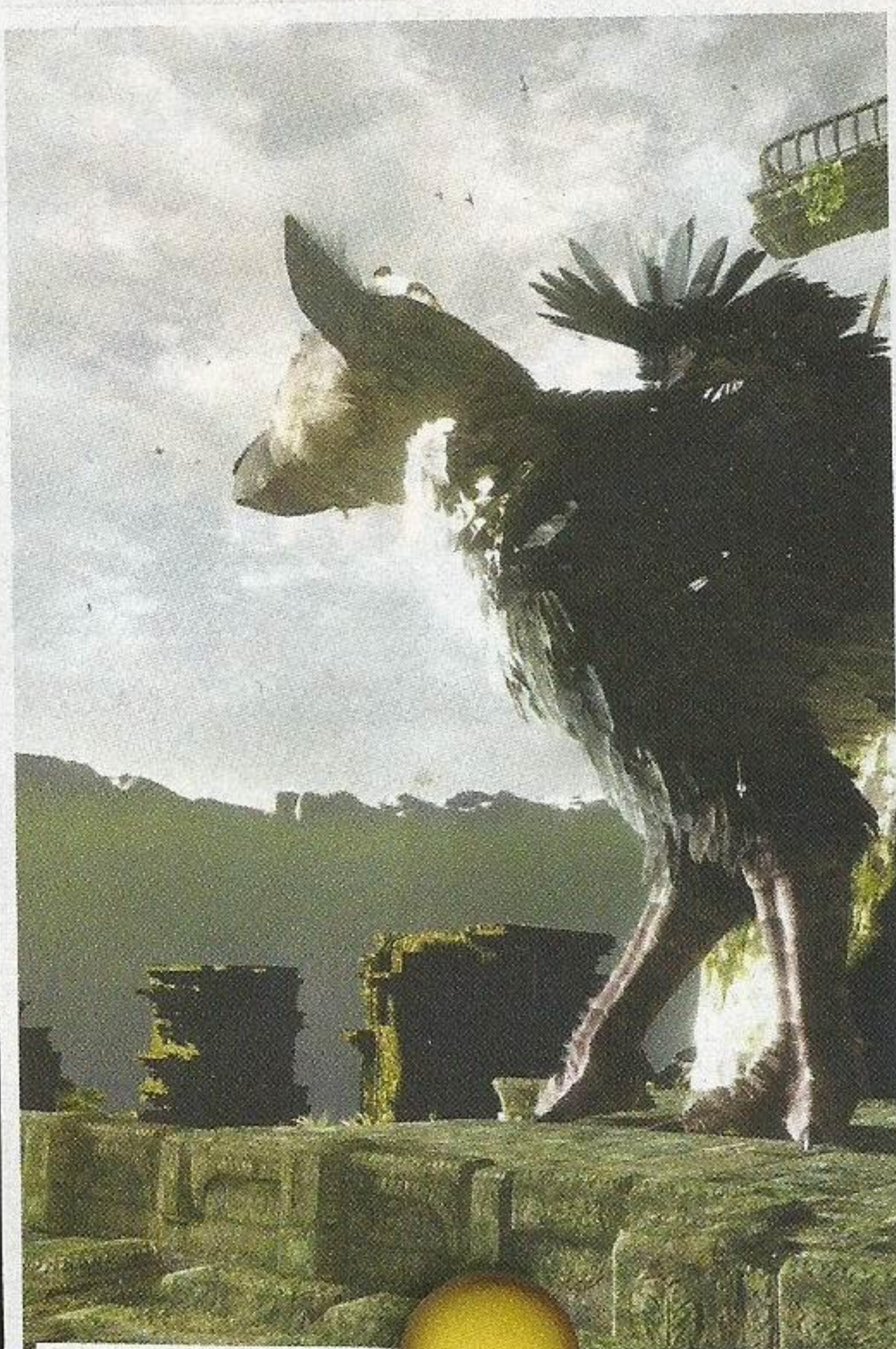
Ace Combat: Joint Assault	PSP	129,90 zł
Assassin's Creed II PL - Game of the Year Edition	MULTI	119,90 zł
Battlefield: Bad Company 2	MULTI	129,90 zł
BF: Bad Company 2 PL - Ultimate Edition	MULTI	199,90 zł
Call of Duty: Modern Warfare 2 PL	MULTI	139,90 zł
Call of Juarez: Więzy krwi	MULTI	89,90 zł
Colin McRae: DIRT 2	PS3	89,90 zł
Dead Rising 2	MULTI	199,90 zł
EA Sports Active Bundle	WII	119,90 zł
Enslaved: Odyssey to the West	MULTI	199,90 zł
Enslaved: Odyssey to the West - EK	MULTI	249,90 zł
F1 2010 PL	MULTI	179,90 zł
FIFA 11	MULTI	od 94,90 zł
Guitar Hero: Warriors of Rock	MULTI	od 169,90 zł
GH: Warriors of Rock (gra + gitara)	MULTI	299,90 zł
GH: Warriors of Rock (gra + gitara + perkusja + mikrofon)	MULTI	629,00 zł
Halo: Reach	X360	169,90 zł
Halo: Reach - Edycja Kolekcjonerska	X360	199,90 zł

Halo: Reach - Legendary Edition	X360	399,00 zł
Kane & Lynch 2: Dog Days	MULTI	199,90 zł
Kingdom Hearts: Birth by Sleep	PSP	139,90 zł
Kung Fu Rider PL (gra dla Move'a)	PS3	119,90 zł
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	MULTI	od 59,90 zł
LEGO Star Wars: The Complete Saga	MULTI	od 59,90 zł
Mafia II PL	MULTI	199,90 zł
Naruto: The Broken Bond	X360	99,90 zł
NHL 11	MULTI	179,90 zł
Prince of Persia: Zapomniane Piaski	MULTI	od 89,90 zł
R.U.S.E.: The Art of Deception PL + bonus!	MULTI	179,90 zł
Spider-Man: Shattered Dimensions	MULTI	199,90 zł
Sports Champions PL (gra dla Move'a)	PS3	129,90 zł
Start the Party PL (gra dla Move'a)	PS3	129,90 zł
The Beatles: Rock Band	MULTI	69,90 zł
The Beatles: Rock Band + 2 mikrofony	PS3	79,90 zł
Tom Clancy's H.A.W.X. 2 + bonus!	MULTI	od 169,90 zł
Wolfenstein	MULTI	od 49,90 zł

Ponad 100 punktów odbioru



osobistego w całej Polsce!



PS3 // SONY // 2011

THE LAST GUARDIAN

Trico pod choinką

Nieobecność The Last Guardian na E3 i gamescom sprawiła zawód sporej rzeszy graczy. Nam również. Na szczęście Tokyo Game Show przyniosło długo wyczekiwane nowe wieści odnośnie duchowej kontynuacji ICO i Shadow of the Colossus. Najważniejsza informacja to oficjalna i potwierdzona, choć mało dokładna data premiery. Ostatni Strażnik pojawi się na półkach sklepowych w Stanach Zjednoczonych oraz Europie na Gwiazdkę.... Przyszłego roku. Wiedzieliśmy, że na rychłą premierę nie ma co liczyć, ale jeszcze ponad rok czekania to chyba jednak trochę zbyt dużo. Swoją drogą, Sony wydając grę w tym terminie może wyświadczyć producentowi niedźwiedzią przysługę, gdyż najgorętszy okres w roku z reguły nie służy pozycjom ambitnym. Dlatego też nie da się całkowicie wykluczyć przełożenia premiery na początek 2012 roku.

Dobra wieść jest taka, że zanim położymy swoje łapy na grze, wiosną do sprzedaży trafią odświeżone wersje ICO oraz Shadow of the Colossus. Gry przejdą podobny lifting co dwie części God of War; zostaną podciągnięte do HD, animacja ma trzymać stały poziom trzydziestu fpsów, będą zawierały trofea i obsługiwały tryb szerokoekranowy, a nawet 3D. Zaczęliśmy na poważnie rozważać zakup telewizorów obsługujących 3D. Oczywiście obie gry zmieszczą się na jednej płycie Blu-ray.

Wracając do TGL, przy okazji wystawy pojawił się nowy zwiastun gry. Jest on tak samo enigmatyczny jak poprzednie i niewiele wyjaśnia w kwestii zasad rozgrywki. Skupia się za to na zachowaniach koto-ptaka Trico, ogromnego towarzysza głównego bohatera. Trailer pokazuje jak Trico śpi, chodzi, drapie się za uchem czy łasi do chłopca. Już teraz nie ma wątpliwości, że to będzie najlepiej animowany zwierzak w historii gier video. Rewelacyjnie też wygląda – pokrywające go pierze zachowuje się niezwykle naturalnie. Dzięki połączeniu świetnego wykonania i naturalnej animacji Trico wydaje się być stworzeniem z krwi i kości. Przewidujemy, że niejedynemu graczowi z nim żyje. Obyśmy tylko nie musieli opłakiwać jego śmierci, chociaż znając poprzednie gry Uedy...

Prawdopodobnie jednym z głównych mechanizmów gry będzie wydawanie komend zwierzakowi. Podczas prezentacji Fumito Ueda, szef Team Ico, zasugerował jednak, że Trico nie zawsze będzie słuchał poleceń chłopca, ale nie rozwinął wątku. Nie zdradził również czy zwierzak sam obroni bohatera przed ścigającymi go postaciami, czy zada morderczy cios łapą, gdy usłyszy komendę ataku. Chłopiec nie będzie mógł sam się obronić, zatem pozostaje mieć nadzieję, że w sytuacjach zagrożenia Trico nie strzeli focha i wykona polecenie.

Ueda podzielił się ciekawostką, że głównym bohaterem początkowo była dziewczyna. Zdecydowano się jednak na zmianę płci z powodu siły fizycznej – podobno młoda dziewczyna przesuwająca skalne bloki wyglądałaby mało prawdopodobnie. Szczerze mówiąc, nam nie robi to większej różnicy i wolelibyśmy, żeby Ueda zamiast takich anegdotek podsunął nam informacje na temat fabuły i rozgrywki. Tymczasem wiemy właściwie tylko tyle, że sterowanie będzie prostsze, niż w Shadow of the Colossus. Panowie, szybciej z tą grą! //kaxi



XBOX 360, PS3 // EA // 2011

ALICE: MADNESS RETURNS

Follow the White Rabbit

Alicja w krainie czarów widziana oczami Amerykanina McGee to rzecz, którą zdecydowanie umieściłbym na wyższej półce – choćby tylko dlatego, żeby nie dosięgły jej dzieciaki i przypadkiem nie wykręciły sobie na starcie mózgow. Alicja w grach ekipy Spicy Horse pełna jest krwi, przemocy, mrocznych, powykęcanych istot i przeróżnych koszmarnych wizji. Dziewczyna wcale nie lata po słonecznym, angielskim ogrodzie i nie wpada co jakiś czas do dziupli milutkiego, puszystego króliczka. Tutaj Alicja traci rodzinę w strasliwym pożarze, a przeżycie to jest dla niej tak traumatyczne, że ląduje w zakładzie dla obłąkanych. To właśnie tam snuje swoje wizje będące wykręconym odbiciem tego, co znamy z kart powieści Lewisa Carrolla. A może to wcale nie są wizje?

Madness Returns jest sequelem gry sprzed dekady, ale w świecie Alicji minął tylko rok. Dziewczyna opuszcza zakład dla obłąkanych, by pod czujnym okiem psychiatry spróbować wrócić na łono społeczeństwa. Nie trzeba chyba wspominać, że nie idzie jej to najlepiej? Kłopoty szybko odnajdują Alicję, sama Kraina Czarów również jest w tarapatach. Dziewczyna po raz kolejny „nurkuje” w świat fantazji, snów i koszmarów.

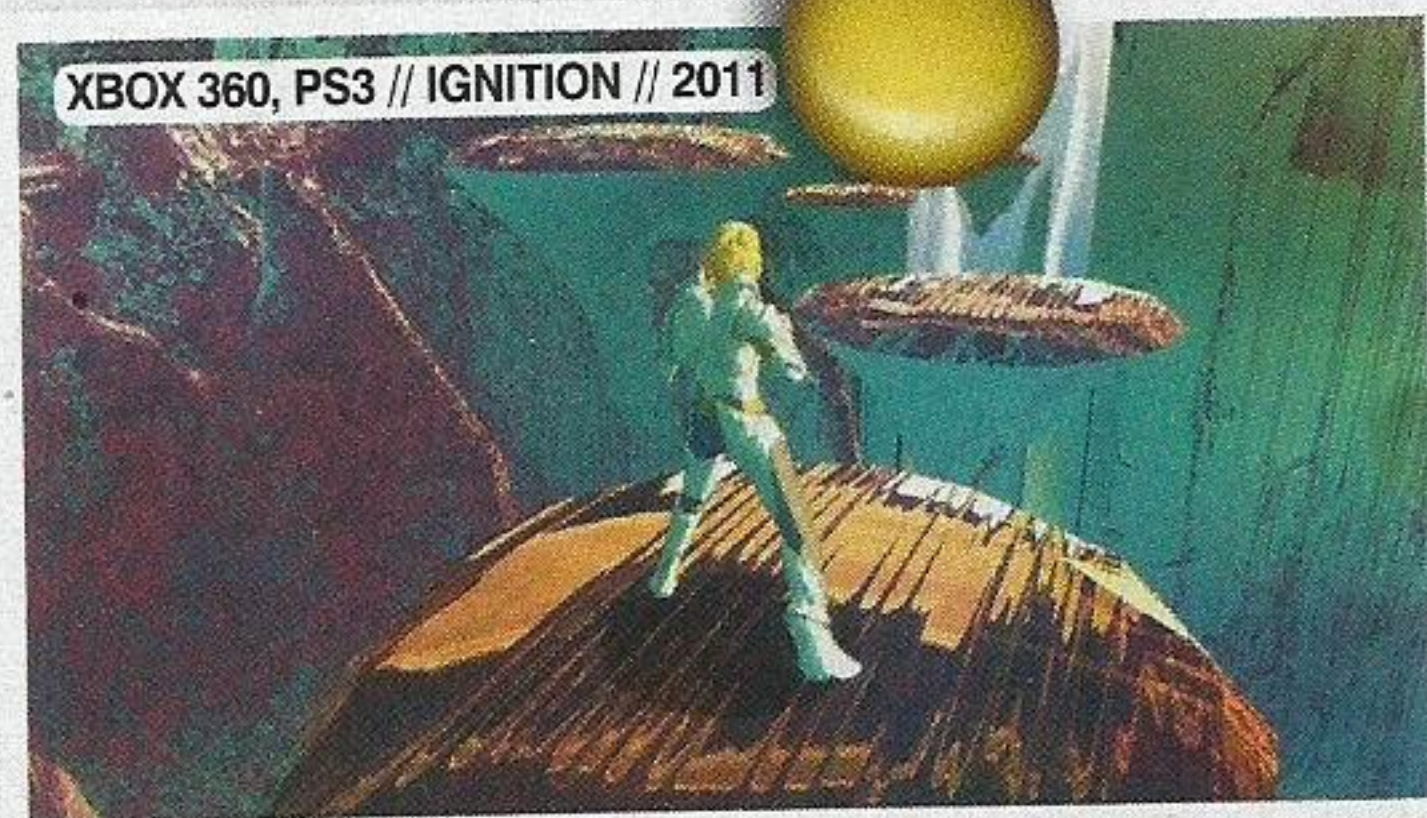
Zarówno ponury, szary Londyn jak i świat z drugiej strony lustra, oddane są ze sporym pietyzmem i spokojnie można powiedzieć, że Madness Returns będzie urodziwą grą. Kraina Czarów to mieszanina motywów z disneyowskiej „Alicji” oraz industrialnych obrazków w estetyce steampunk. Areny przemierzamy w platformówkowym stylu i dopiero napotkanie przeciwników odmieni nieco styl gry. Porąbane towarzystwo w rodzaju morderczych filiżanek Alicja pokona najpierw siejąc do nich z karabinu – w tej roli młotek do pieprzu – a potem podbiegnie i wypłaci ciosy swoim magicznym nożem Vorpal. W dziwnym arsenale dziewczyny gracze znajdą jeszcze porcelanę i konika na biegunach, ale na razie ciężko powiedzieć, do czego mogą służyć. Oprócz tych zabawek bohaterka będzie miała w zanadrzu kilka magicznych sztuczek, a jedną z nich jest możliwość zmniejszania się.

Ciężko w tym momencie wyrokować, czy kroi się hit, czy też może niekoniecznie. Na pewno będzie to gra nietuzinkowa i o ciekawej stylistyce, a już teraz można bez ryzyka stwierdzić, że jest po prostu śliczna. I to pomimo koszmarnego klimatu. //sasori

EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON

Będzie kontrowersyjnie. Albo nie będzie

Autorzy El Shaddai ostro sobie pogrywają z fabułą swojej nowej produkcji. Gracz ma się wcielić w niejakiego Enocha, który na prośbę Lucyfera (stojącego jeszcze po stronie Boga) ma oczyścić świat ze zbuntowanych aniołów. Możemy spodziewać się licznych odniesień do tradycji judeochrześcijańskiej. Czy to chęć skonstruowania porządnej fabuły na podstawie religii, czy też tania próba zaistnienia w mediach? Nie zdziwimy się, jeśli okaże się, że to drugie. Wskazuje na to fakt, że gra będzie chodzoną bijatyką z elementami platformowymi, czyli nic, czego byśmy nie widzieli już wcześniej. Rozgrywka składa się zarówno z segmentów dwu- jak i trójwymiarowych, z tym rozróżnieniem, że w tych pierwszych mają dominować zagadki i zręcznościowe wyzwania. System walki zgodnie z intencją twórców został maksymalnie uproszczony. Używa się tylko trzech przycisków: skoku, bloku oraz ataku. W rękach niewprawionego gracza zabawa może zmienić się w bezmyślną naparzanek, ale na szczęście nie musi tak być. W El Shaddai combosy bowiem nie będą polegać na łączeniu różnych ataków, a na używaniu jednego ciosu, ale w określonym rytmie. Ponadto da się odebrać przeciwnikom oręż, „uświęcić” go i taką przemienioną bronią wymierzać sprawiedliwość. Czy tego typu patenty sprawiają, że z El Shaddai wyjdzie coś więcej niż nawalanka z oryginalną oprawą? Przekonamy się w przyszłym roku. //kaxi



XBOX 360, PS3 // IGNITION // 2011

KINECT™ dla XBOX 360

Już dostępny w naszym sklepie! Sprawdź na sklep.gram.pl!

Nowy Xbox 360

- Nowa konstrukcja
- Wbudowana pamięć 4 GB
- Wbudowane WiFi "N"
- 5 portów USB
- Sensor **KINECT**
- Gra "Kinect Adventures!" w zestawie



KINECT

W ZESTAWIE Z GRĄ
KINECT ADVENTURES!

ZAMÓW NA SKLEP.GRAM.PL



Zamów z taną wysyłką kurierską lub
odbierz w jednym z ponad 100 punktów
odbioru osobistego w całej Polsce!



XBOX 360, PS3 // KONAMI // 2011



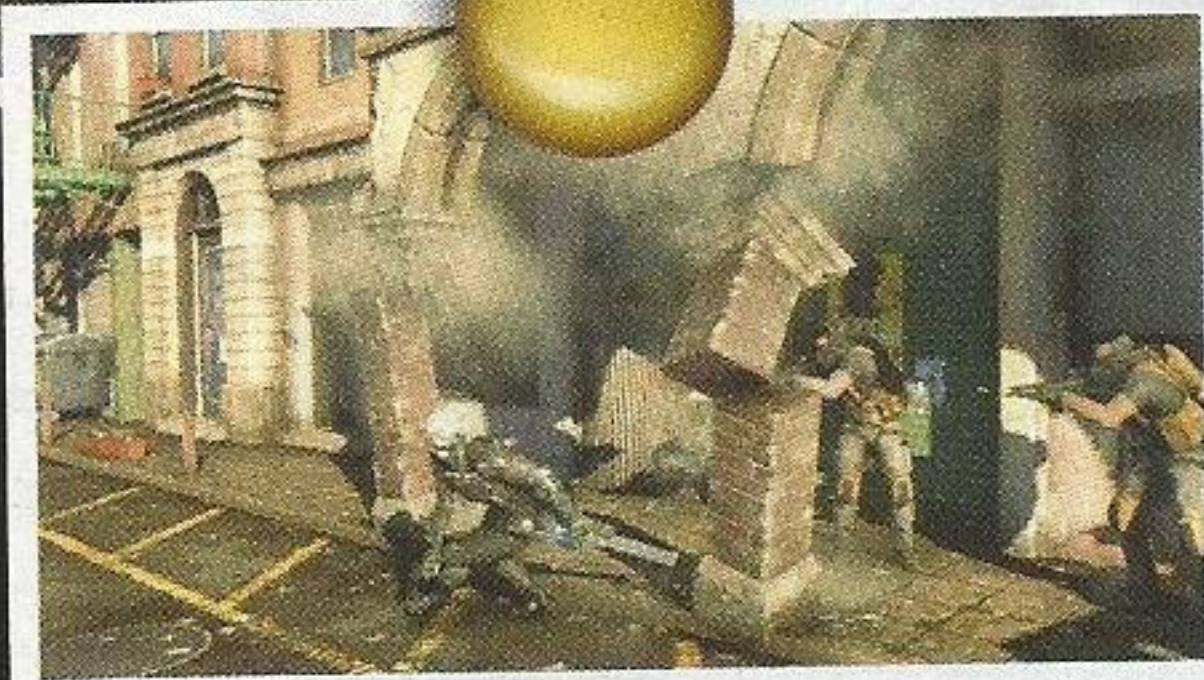
METAL GEAR SOLID: RISING

Arbuzy nowym symbolem serii

Tokyo Game Show nie przyniosło lawiny nowych informacji odnośnie Rising, ale kilka nowych szczegółów udało się wyciągnąć. Zaprezentowano demo, w którym jeden z producentów ciął na kawałki arbuzy i kręgle. Fizyka robi naprawdę wielkie wrażenie, a zachwyt jest tym większy, gdy uświadomimy sobie, że autorzy muszą teraz wymodelować także wnętrze każdego z obiektów. Podobny patent jest w nowym Mortal Kombat i coś nam się wydaje, że może to być nowy trend w przemyśle gier video.

Kiedy gracz wchodzi w tryb precyzyjnego ataku, na ekranie pojawia się niebieski łuk wyznaczający płaszczyznę cięcia. Czerwoną linią zaznaczone są miejsca, w których łuk napotyka na obiekt dający się przeciąć. Teraz wystarczy wykonać samo cięcie. Jeszcze nie wiadomo jak sterowanie w tym trybie zostanie rozłożone na padzie, ale mamy nadzieję, że autorzy wymyślą coś dostatecznie intuicyjnego.

Konami nie ukrywa, że Rising jest grą bardziej nastawioną na akcję niż poprzednie odsłony serii, ale



nie oznacza to, że gracz w ogóle nie będzie musiał się skradać. Ukrywanie się w cieniu ma być ważnym elementem rozgrywki. Zamiarem Raidena nie jest bowiem przemknąć obok przeciwników niezauważonym – on chce ich dopaść, więc skradanie w Rising przypomina bardziej polowanie.

Pomimo tak silnego nacisku na walkę, zgodnie z tradycją serii grę da się ukończyć bez pozbawienia życia choćby jednego człowieka. Podkreślamy „człowieka”, gdyż maszyny można kroić do woli. Jak w takiej sytuacji Raiden upora się z żołnierzami, gdy zostanie wszczęty alarm? Według słów autorów wyjść ma być kilka, w tym wystraszenie przeciwnika poprzez przeładowanie karabinu albo odcięcie mu kończyny. Ma to pokojowy sposób, ale technicznie rzecz biorąc nie jest to zabójstwo. Ciekawe tylko skąd taki nieszczeniśnik bez nóg ma dostać pomoc medyczną. Przekonamy się, gdy zagramy, co nastąpi jakoś w przyszłym roku. //kaxi

PS3 // EA // 2011



DEAD SPACE EXTRACTION

Darmowa jatka? Czemu nie!

Kapitałna gratka czeka na tych, którzy położą łapska na limitowanej edycji Dead Space 2 dla PS3. Za zupełną darmość (czytaj: w podwyższonej cenie pakietu) otrzymają bowiem odświeżoną wersję prequela gry, czyli Dead Space: Extraction. Od pierwotnej, przeznaczonej na Wii edycji, tę wyróżnia przede wszystkim grafika wyświetlana teraz w HD. Oprócz podbitej rozdzielczości, autorzy obiecują pełne wsparcie dla technologii Move, więc już możecie szykować różdżki i smarować pachy antyperspirantem, bo sieczki będzie co niemiara. Samo Extraction pozostało tym, czym było – krwawym celowniczym na szynach opowiadającym o wydarzeniach poprzedzających fabułę Dead Space.

Na TGS zaprezentowano tryb ochrzczony odkrywco Challenge. Gracz (lub dwóch) wrzucany jest do zamkniętej sali wypełnionej po brzegi Necromorphami i rozpoczyna się rzeźnia. Celem rozwalki jest nabicie jak największej liczby punktów, przy czym bardziej soczyste bonusy zgarnia się za rozczłonkowanie. Przeciwników można też zamrażać, żeby za bardzo kończynami nie majtali. Da się również używać telekinezy i wchodzić w interakcję z wybranymi elementami otoczenia. Rozgrywka w tym trybie jest bardzo szybka i dość sycąca, kwestia monotoności pozostaje jednak otwarta – zwłaszcza, że zaprezentowano tylko jedną miejscówkę dla Challenge. Tryb kooperacji nie ogranicza się tylko do survivalu – całą grę da się przejść we dwie osoby. Nie ma żadnego splitscreena, na ekranie po prostu pojawia się drugi celownik.

Posiadacze PS3, którzy z jakiegoś powodu zdecydowali się olać Dead Space 2, a będą mieli chrapkę na Extraction, będą mogli zassać grę z PSN już w dniu premiery. Cena na razie nie została jednak podana do publicznej wiadomości.

Największym zaskoczeniem jest możliwość grania również za pomocą Dual Shocka. A skoro Move nie jest wymagany do zabawy i można zastąpić go padem, wypada w ciemno obstawiać, że za kilka miesięcy Extraction ukaże się również na Xboxa 360. //sasori

THE 3RD BIRTHDAY

Mitochondryczna dewiacja

Usunięcie nazwy gry z jej tytułu może wydawać się zaskakujące, ale najwyraźniej w Square Enix uznano, że kto ma wiedzieć, że to kontynuacja Parasite Eve, ten wie, a kto nie wie, to i tak nie robi mu to różnicy.

Nowy Jork znów zaatakowały obleśne mutanty, przerośnięte ropuchy z gigantycznymi mackami, psy z dwiema głowami i inne tego typu mięso armatnie. Do walki z nimi staje śliczna blondyneczka Aya Brea, nigdy policjantka, teraz członkini grupy specjalnej CTI. Aya to nie byle kto – odesłała do piekła samą Pasożytniczą Mitochondryczną Evę. Czy ktoś jeszcze kojarzy, o kim mowa?

Dziewczyna dysponuje supermocami (zmutowane

mitochondria... Nie pytajcie), ale nawet fanów serii zaskoczy nową sztuką, czyli przeskakiwaniem z ciała do ciała w stylu agentów z Matrixa. Tych nie brakuje, bo z mutantami walczą również żołnierze – przejmując ich ciała Aya może używać broni, a przede wszystkim przejmuje ich pasek zdrowia, więc to taki nietypowy, oryginalny sposób leczenia postaci. I sklejania w jedną całość postrzępionych ciuchów. W trakcie walk niszczą się ubrania bohaterki, co oznacza, że przeciwnicy spuszczają jej tęgie lanie. W mordobiciach też tak jest, tylko wojownikom puchną gęby i leci im jucha.

Widok śliczniutkiej blondyneczki w porwanych ciuchach, rozebranej praktycznie do bielizny, na pewno wywoła ślinotok u młodych grających samców. Dobrze to sobie autorzy wymyślili. Wiadomo, że „golizna” świetnie się sprzedaje.

Przemoc również i dlatego Aya to ostra laska, która nie brzydzi się broni palnej. The 3rd Birthday to już strzelanka tpp pełną gębą, niestety ze świetnego, oryginalnego systemu walki z pierwszej części nie zostało już nic. W Parasite Eve można było zatrzymać czas – na ekranie pojawiała się siatka, a na niej wskazane były różne punkty na ciele przeciwnika, które dało się zaatakować. Tutaj po prostu przytrzymuje się przycisk R by przykleić celownik do mutantu i wystarczy trzymać kwadrat, by wpakować w niego tonę ołowiu. No, ale ta gra nie ma w tytule Parasite Eve, więc może nie powinniśmy oczekiwać, że będzie tym samym, co wydana wiele lat temu gra określana jako połączenie Resident Evil z Final Fantasy VII. //mielu

PSP // SQUARE ENIX // 2011



Już dostępne w naszym sklepie!

Zamów już teraz nadchodzące hity na **sklep.gram.pl**



BONUSY:

- Nieśmiertelnik w grze
- Wabik hologramowy do montażu na broń
- Specjalny kamuflaż broni
- Pięty poziom postaci od początku gry

Specjalna edycja gry dostępna tylko w pre-orderze!

Crysis 2

Pre-order premiera: 25.03.2011

199,90 zł



BONUSY:

- Postać żołnierza Tier 1
- Mundur dla klasy Spec Ops
- Ciężki karabin M60 w grze
- Karabin MP-7 w grze
- Dostęp do strzelb TOZ194 i 870MCS

Specjalna edycja gry dostępna tylko w pre-orderze!

Medal of Honor

Pre-order premiera: 15.10.2010

179,90 zł



BONUSY:

- Odblokowany dostęp do wszystkich aut!
- Nissan 370Z oraz Porsche Panamera Turbo
- tylko w sklepie gram.pl

Specjalna edycja gry dostępna tylko w pre-orderze!

NFS: Hot Pursuit

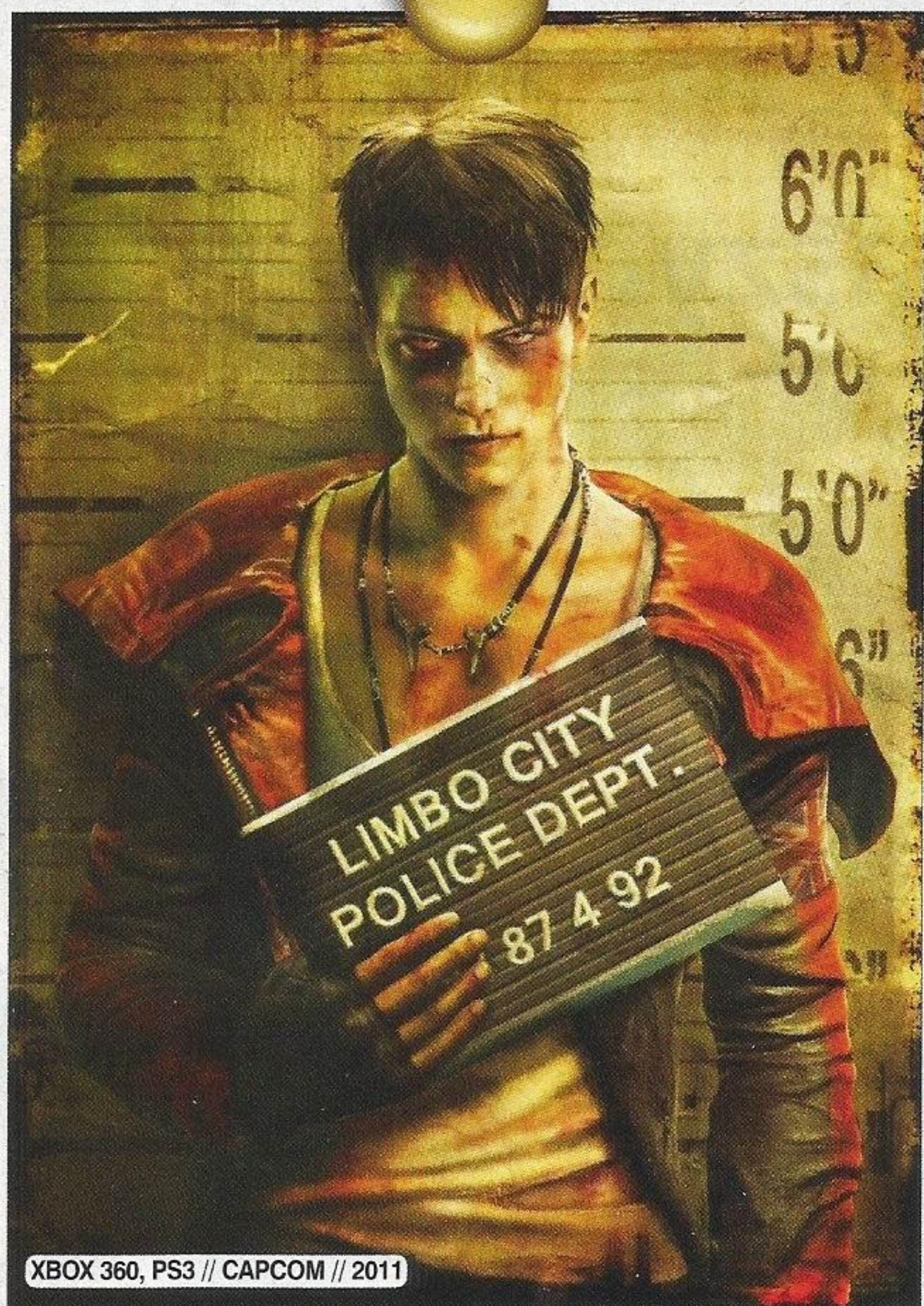
Pre-order premiera: 19.11.2010

199,90 zł

Zamów z taną wysyłką kurierską i ciesz się grą w dniu premiery
lub odbierz w jednym z ponad 100 punktów odbioru osobistego w całej Polsce!

Masz pytania? Skontaktuj się z nami telefonicznie: (22) 33 22 232 lub napisz do nas e-mail: zamowienia@gram.pl





XBOX 360, PS3 // CAPCOM // 2011

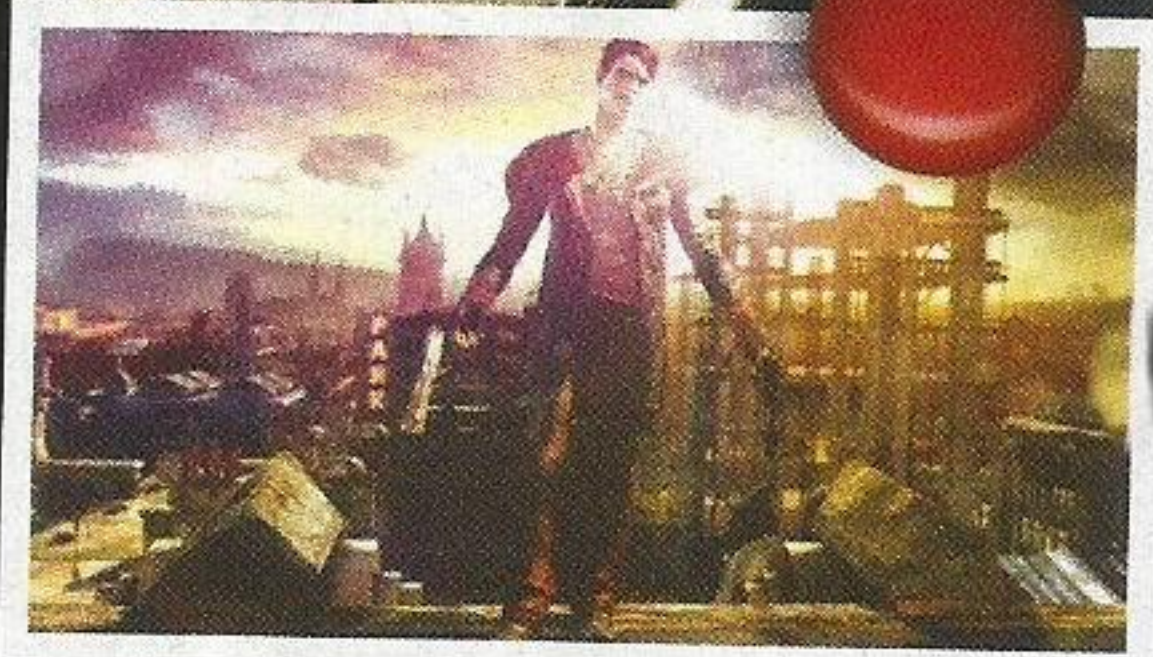
DmC: DEVIL MAY CRY

Fanboy may cry

Capcom na tegorocznym TGS przedstawił wiele smakowicie zapowiadających się tytułów, ale chyba żaden nie wzbudził takiej sensacji, jak kontynuacja Devil May Cry. Nie dość, że zapowiedź była dość nieoczekiwana, to jeszcze... Lepiej trzymajcie się mocno krzesel.

Nowa gra z serii przygód koleżki obdarzonego demonicznymi mocami nosi prosty i chwytliwy tytuł DmC. Jest to pierwszy „Dante”, którego produkcję Capcom zlecił zewnętrznemu studiu. Zgodnie ze strategią ostatnio obraną przez żółto-niebieskiego giganta, wybór padł na zachodnie studio – w tym przypadku na znanego z niezłego Heavenly Sword i trochę gorszego Enslaved developera Ninja Theory. Brytyjczycy zdecydowali się (lub zdecydowali za nich capcomowi bonzowie) na restart serii, czyli modną ostatnio praktykę, zwłaszcza w japońsko-zachodnich koprodukcjach. DmC na nowo rozpocznie opowieść łowcy demonów, a jej bohaterem będzie odmłodzona wersja Dantego.

I to jest właśnie ten moment, w którym zaczynają się kontrowersje. Początkowo ogłoszone wśród fanów serii święto lasu zmieniło się z sielankowej imprezki w pełne powarkiwania awantury, a parę miśków opuściło nawet polanę trzaskając drzwiami. Oto bowiem Dante przeszedł tak wielką metamorfozę, że jest właściwie nie do poznania. Jedynymi elementami, które łączą go z jego późniejszą wersją są pistolety przypominające legendarne Ivory i Ebony. Poza tym są same zmiany



– od pokancerowanej emo twarzy, przez czarną (!) grzywkę aż po chaotyczną, niestabilną osobowość. Rozumiem konsternację, ale mimo wszystko, chyba nieco za wcześnie na skreślanie tej gry?

Zwłaszcza, że pozostałe elementy serii wydają się być na miejscu – od błyskawicznej akcji po wykrecone, ołowiano-stalowe kombosy. Jest też lewitacja. Dużo lewitacji. Historia „wczesnych dni” Dantego będzie się kręcić wokół tego, jak chłopak ogarnia swoje demoniczne moce i dochodzi do formy, którą doskonale znamy z poprzednich odsłon serii. Opowieść zacznie się w domu dla obłąkanych, więc już na starcie powinno być radośnie. Chyba damy Capcomowi kredyt zaufania, co? //sasori

GRAN TURISMO 5

Na ostatniej prostej do czytników naszych konsol

Tak jest, oto kolejne wieści o najbardziej wyczekiwanej ścigalce w historii. Artykułik nosi numer (najprawdopodobniej) 1588, dlatego gwoździ przypomnienia nadmienię, iż w poprzednim odcinku Ridge spadł ze schodów a Brooke odkryła, że jest swoim własnym ojcem. Tymczasem w tle tych wstrząsających rewelacji rozgrywały się wystawy E3 i gamescom, na których szef Polyphony, pan Kazunori Yamauchi, w swoich ognistych przemówieniach ujawniał, jakie smakowitości czekają na nas w nowym Turismo. Dowiedzieliśmy się o edytorze tras, o zmiennych warunkach pogodowych i systemie zniszczeń. Z dumą prezentowano wnętrza kokpitów, tak pięknych i realistycznych, że na ich widok prawa ręka odruchowo szukała galy... od skrzyni biegów, świntuchy. Nie można również zapomnieć zapowiedzi całej społeczności graczy, którą Polyphony ma zamiar wokół GT5 skupić i utrzymać.

Na tegorocznym Tokyo Game Show postanowiono urwać nam bęciki z nieco innej strony, dość nietypowej zresztą. Głównym gwoździem programu była bowiem prezentacja wozu, którego jeszcze nie ma. Chodzi o prototyp Project X1, iście kosmiczną brykę, która jest owocem współpracy Polyphony Digital i inżynierów z zespołu Red Bull Racing. Jak mówi Yamauchi, „X1 jest czymś zupełnie nowym, autem zrodzonym z marzenia „co by było, gdyby””. „Gdybem”, który sobie założyło Polyphony i Red Bull było usunięcie wszelkich obostrzeń i przepisów, które temperują zapędy dzisiejszych konstruktorów aut wyścigowych. Nie trzeba chyba mówić, że efektem tej

zabawy jest potwór, który zdobyłby wielkie uznanie wśród zmotoryzowanych samobójców. Red Bull Racing jest ponoć zachwycony możliwościami peestrojki i Polyphony, wyraźnie podkreślając, że dopiero ta technologia pozwoli im podzielić się swoimi marzeniami z milionami fanów koni mechanicznych. Bo na to, że X1 kiedykolwiek spali gumę w realu nie ma raczej co liczyć. Osiągi tego monstrum mają być wręcz absurdalne.

X1 to oczywiście nie jedyny prototyp, który wyląduje w finalnej wersji kodu. Yamauchi zaprezentował również takie ciekawostki jak Isuzu 4200R,

koncept zaprezentowany na Tokyo Motor Show w 1989 roku. Bedzie też owoc kooperacji Polyphony z koncernem Citroen, który opracował nadwozie prototypowego samochodu wyścigowego. Developer zajął się wnętrzem auta. Ale jak sam Yamauchi stwierdził, seria Gran Turismo to coś więcej niż tylko prędkość i na potwierdzenie swoich słów pokazał trzy odjechane wozy od Volkswagena: Kubelwagen (dziupka z czasów drugiej wojny), Schwimmwagen (dziecko jeepa i motorówki) oraz charakterystyczny Samba Bus (aka the Hippie Mobile).

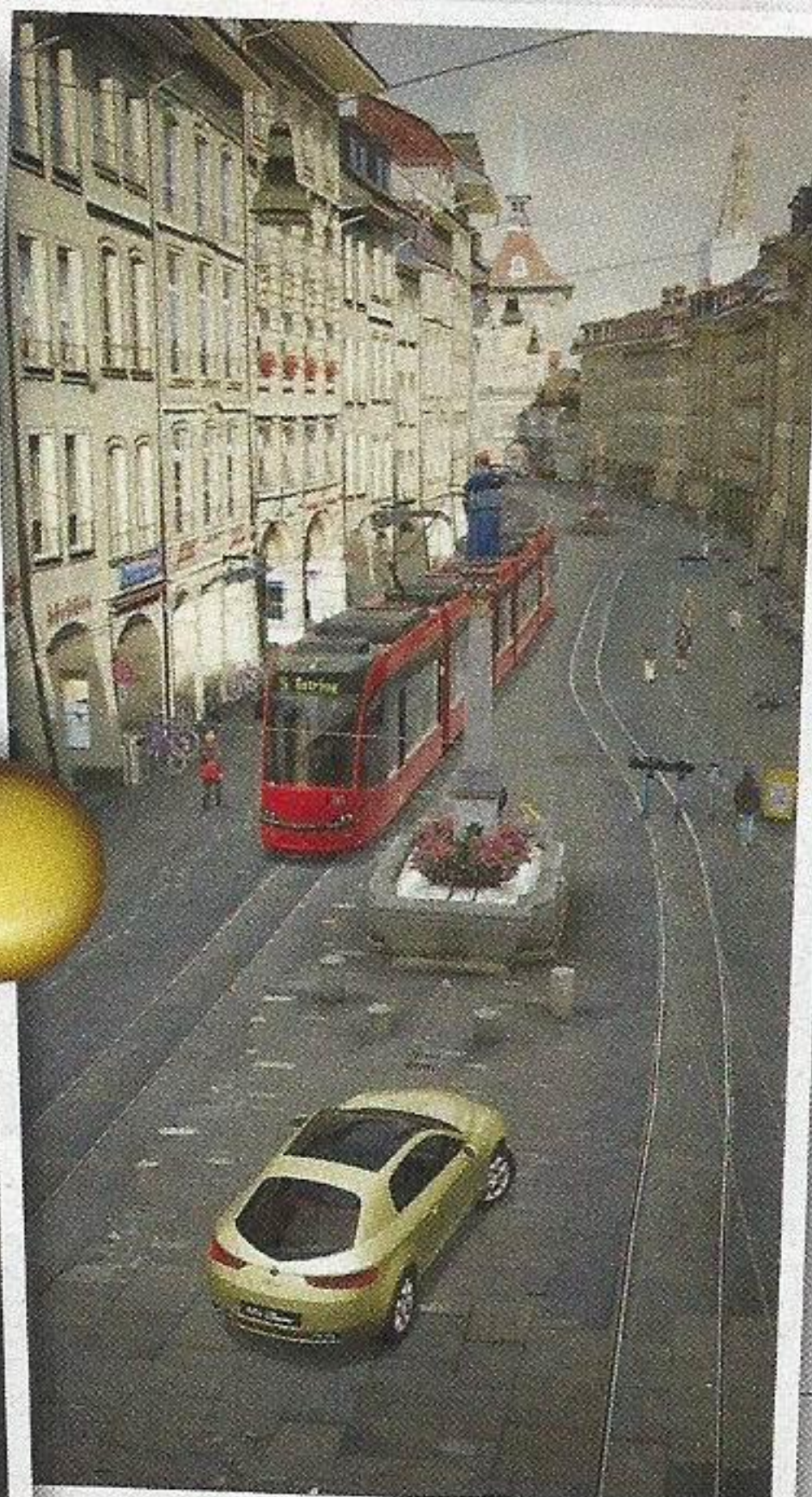
Samochodów naprawdę będzie istnie zatrzesienie, w dodatku będą one bardzo różnorodne.

Aby to wszystko opanować, trzeba będzie się sporo szkolić. Z pomocą przyjdą nam tutaj specjalne eventy, takie jak szkoła kierowców NASCAR prowadzona przez legendę tego sportu, Jeffa Gordona. Albo dziki rajd po bezdrożach z legendą rally, Sebastianem Loebem. Podczas prezentacji fragmentu z Loebem, Yamauchi zaprezentował jedną z fajniejszych możliwości, którą daje GT5. Za każdym razem, kiedy będziemy ścigać się w tym trybie, gra wygeneruje losowo nową trasę. Rola brzęczącego w uchu nawigatora stanie się nagle wyjątkowo istotna, kiedy nie będziemy mogli przejechać danej trasy więcej niż jeden raz.

Gran Turismo 5 będzie ogromne, różnorodne i bogate w tryby rozgrywki. Szczęście, że bestia spocznie w naszych garażach już za miesiąc, bo ileż można czekać na to чудо? //sasori



PS3 // SONY // LISTOPAD



101 SPOSOBÓW NA ZABICIE ZOMBI



“
NAJLEPSZY
ZOMBI
KILLER
WSZĘCH
CZASÓW
”

J. Pipes

TAK ZROBIŁBY TO CHUCK

Zobacz to w akcji na www.deadrising-2.com



PREMIERA 24.09.2010



Dołącz do ocalałych na
TAPEITORDIE.COM



PS3
PlayStation 3

PlayStation
Network

XBOX 360

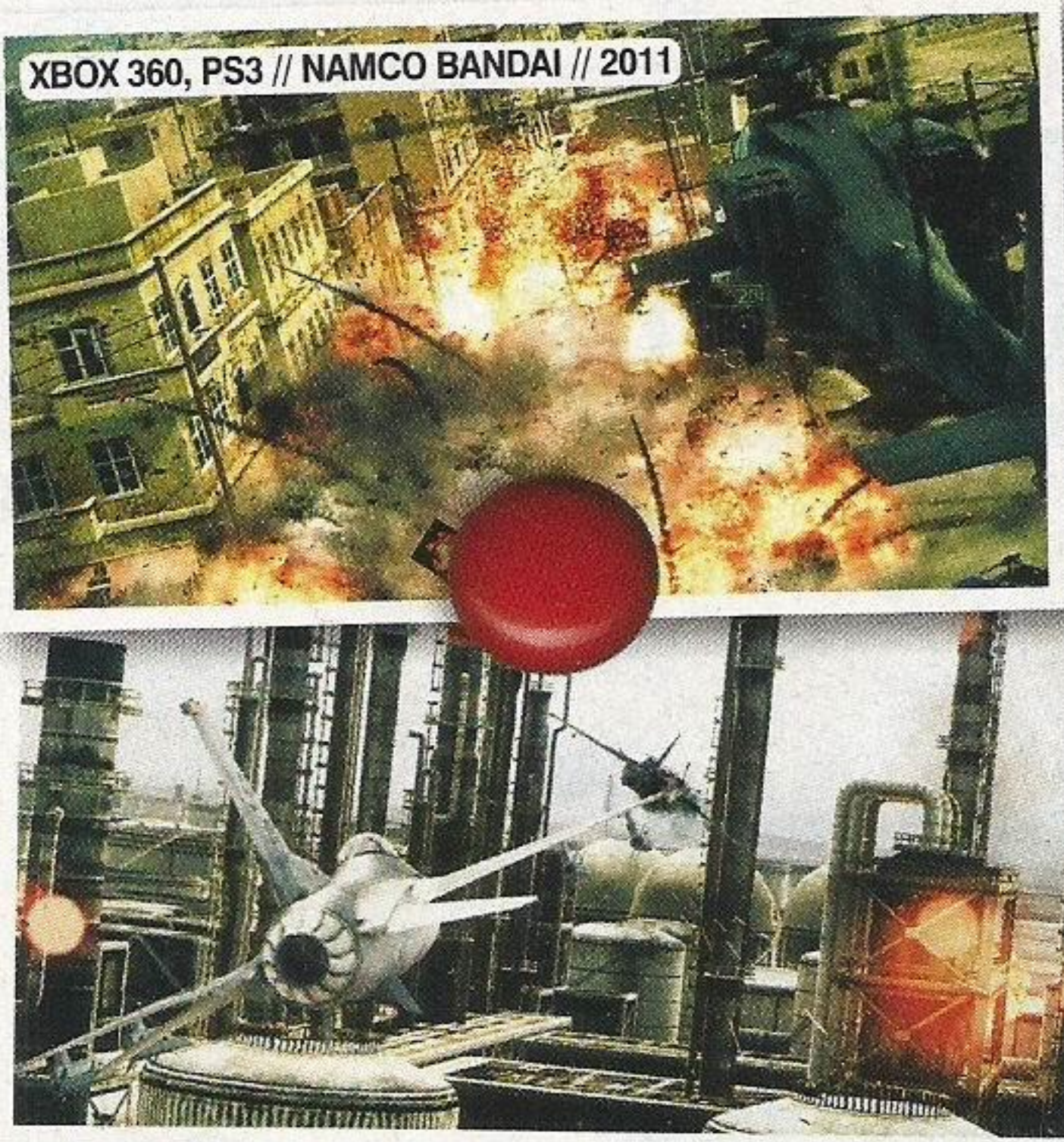
CAPCOM®



GRA DOSTĘPNA TAKŻE NA PC

DEADRISING 2

XBOX 360, PS3 // NAMCO BANDAI // 2011



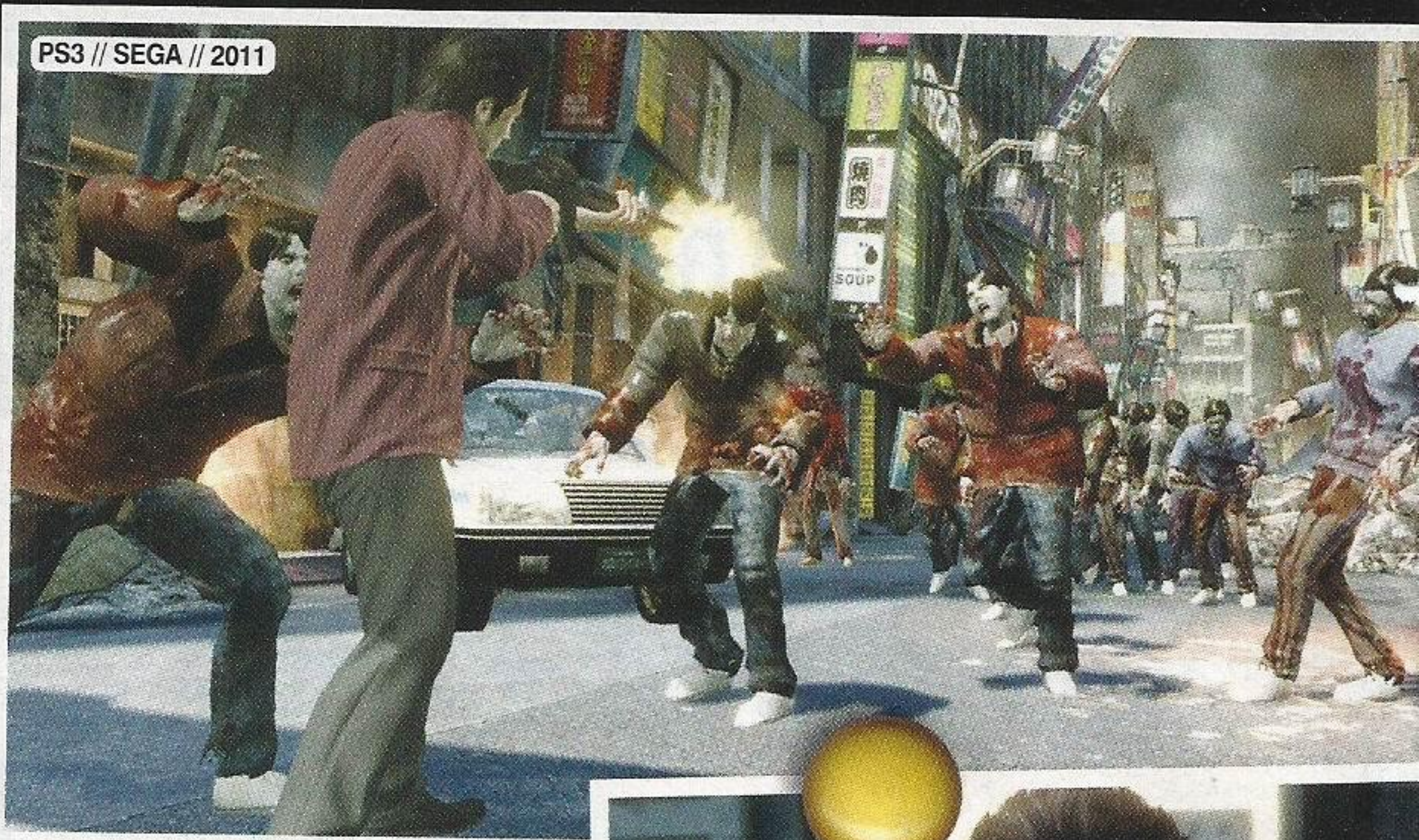
ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

Jak feniks z popiołów

Kolejna seria zalicza „reboot”, choć wydawca używa słowa „odrodzenie”. Tym razem padło na Ace Combat. Twórcy Assault Horizon liczą, że uda się im przyciągnąć do serii nowych graczy. Nie powinni mieć z tym problemów, bo gra prezentuje się nieprawdopodobnie. Tak wyglądałoby Modern Warfare, gdyby było grą o lataniu myśliwcami, bombowcami oraz... helikopterami. Zasypywanie czołgów gradem pocisków z Apache'a zapowiada się maksymalnie sycąco. A możliwość wcielenia się w żołnierza siejącego z chainguna z pokładu Black Hawka do przeciwników ukrywających się w wiosce jest chyba największym zaskoczeniem, bo z pilotowaniem nie ma to kompletnie nic wspólnego. Pewnie będzie to po prostu przerwy od walk supermyśliwców.

Akcja ma toczyć się nad prawdziwymi miastami; polatamy między innymi nad Miami. Ma to rzekomo przekonać „nowych” do zakupu gry bardziej, niż fikcyjne miejscówki. Istotne jest jedynie to, że walki będą toczyć się niebezpiecznie blisko ziemi, nierzadko samoloty przemkną pomiędzy wieżowcami, a w takich warunkach łatwo o pomyłkę, czyli postanie kilku rakiet w budynek zamiast w przeciwnika. Zwolnienia animacji pokazujące niszczące się otoczenie, fachowy dym wydobywający się z płonącego wieżowca i gruz syjący się na przelatujące samoloty prezentują się spektakularnie, a właśnie o to dziś chodzi w grach. Assault Horizon kupujemy w ciemno. //miel

PS3 // SEGA // 2011



YAKUZA OF THE END

Hostessy, pachinko i nieświeży tłum

Dwie wiadomości dla fanów serii Yakuza – jedna dobra, a druga... Dziwna. Dobrą jest to, że siódma gra w tej znanej i uznanej serii została zapowiedziana na kilka dni przed TGS, zaś na samej wystawie można było obejrzeć pierwszy trailer. Trailer zaczyna się standardowo – jacyś gangsterzy porywają córkę Kazumy, więc chłopak ma zamiar wyruszyć na klasyczną wyprawę karną. Wracają znane postacie z dziwnym uzbrojeniem – znajdziemy tu obowiązkowe meksykańskie nóżki trzymane jedną ręką oraz miniguny w ogóle zastępujące te zbędne kończyny. Szykuje się więc normalny bigos z ryżem, jak w sześciu poprzednich częściach. Nic bardziej mylnego, bo sielankowe zabawy żółtych gangsterów przerywa inwazja zombiaków! Tak jest, seria, która klimatem zawsze dość mocno nawiązywała do Grand Theft Auto, teraz robi ostry zwrot w kierunku cmentarza i z impetem wjeżdża w martwe mięso. Na razie nie wiadomo skąd wzięły się martwiaki pośród kolorowych neonów centralnego Tokio. Wiadomo zaś tyle, że ani policja, ani też wojsko nie były dla fali zgniótków żadnym wyzwaniem, więc władzom nie pozostało nic innego,

jak poddać miasto kwarantannie.

Kazuma i jeszcze trzech koleśków wyruszają na krwawą krucjatę, aby uratować i wywieźć córkę bohatera z miasta, z którego uciekły siły rządowe, a w powstałą próżnię wprowadzono rządy zgniłej ręki. Zresztą nieświeże towarzystwo i gangsterzy nie będą jedynymi zmartwieniami protagonistów, bowiem ulice płonącego Tokio będą przemierzać również potwory i mutanty. Sama rozgrywka wygląda jak klasyczna strzelanina tpp z opcją czteroosobowego koopa na split-screenie. Autorzy zapowiadają system rozbudowy broni, będzie też możliwość porożbijania się czołgiem lub jeepami. W ramach odskoczni od szlachtowania zgniótków, bohaterowie zagrają w pachinko, bilard, albo kopsną się na ryby. Chyba tylko Japończycy myślą o moczeniu kija, kiedy wokół kończy się świat. Tak czy siak, hardkorowi fani serii nie mają się czego obawiać, bo „Of the End” będzie tylko spin-offem, a nie pełnoprawnym sequelem. //sasori

XBOX 360 // SQUARE ENIX // 2011



GUN LOCO

Sprint, ołów i krew. Popatrzcie na kolegę w masce królika...

Przed Wami kolejna porcja czystej japońszczyzny, którą poczęstowano odwiedzających tegoroczne TGS. Gun Loco, smażona przez Square Enix, ma ukazać się w bliżej nieokreślonym momencie przyszłego roku i będzie typowym przedstawicielem japońskiej szkoły shooterów z widokiem z trzeciej osoby. Typowym, czyli nieszczególnie pięknym – przynajmniej tak to wygląda w tej chwili – za to bardzo szybkim i mocno porąbanym kawałkiem kodu. I tylko platforma docelowa kojarzy się bardziej ze stekiem niż surowym rybskiem, bowiem na razie Gun Loco jest tytułem ekskluzywnym dla konsoli Microsoftu.

Akcja gry rozgrywa się na planecie, którą zamieniono w jedno wielkie więzienie. Tego gigantycznego zakładu karnego nikt nie pilnuje, a więźniowie mają najwyraźniej dostęp do różnorodnych broni i innych zabawek. Odbębniący odsiadkę na karnej planecie mają takie samo marzenie, jak wszyscy więźniowie wszystkich światów – nawiąć. Na tym jednak podobieństwa się kończą, bo ekipa Gun Loco to na wskroś japońska galeria porypańców z gościem o głowie królika na przedzie. Projekty postaci opierają się na figurkach zaprojektowanych przez Kenny'ego Wonga – są nieco przerysowane i wykręcone, przypominają bardziej bohaterów kreskówki niż żywych ludzi.

Rozgrywka skupi się na radosnym freerunie i strzelaniu, będzie więc szybko, krwawo i zapewne na punkty. Na TGSie skupiono się na trybach multiplayer, o singlu powiedziano raptem kilka słów, można więc wnioskować, że to wieloosobowa zabawa jest dla developera priorytetem. Wybór postaci to tylko kosmetyka, każda z nich będzie mieć indywidualne umiejętności, jak na przykład jednoczesny ślizg i strzał, oraz unikatowe spluwy. Będzie dużo biegania w sprincie, wtedy zostanie ograniczona manewrowość postaci, za to skazaniec znacznie przyspieszy – rzecz w realizacji przypomina mocno sprint znany z gearsów. Prosto z biegu da się wyprowadzić morderczy cios, który z miejsca szczyści przeciwnika na amen, ale dobiec do ofiary w deszczu pocisków nie będzie łatwo. A jeżeli i drugi gracz odpali takiego finiszera, zwycięzca zostanie wyłoniony minigierką.

I to wydaje się być sednem tej gry – długie sprinty zakończone soczystymi fatalami. Aby bieg był gładki i nie frustrował lub rozpraszał gracza, postać automatycznie będzie przeskakiwać przeszkody czy też nurkować pod niskimi przejściami. Zwycięska drużyna wylaniana była na podstawie stosunku śmierci do zabójstw, ale w ostatecznej wersji kodu ma pojawić się o wiele więcej trybów rozgrywki. Brzmi to dość interesująco, zobaczymy, jak sprawdzi się w praniu. //sasori

ARCANIA

Gothic 4

POCZĄTEK NOWEJ LEGENDY

"COŚ, NA CO CZEKAŁ
CAŁY RPG-OWY ŚWIAT"

CD-ACTION.PL

PO RAZ PIERWSZY
W PEŁNEJ POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ
RÓWNIEŻ NA KONSOLE!

OGROMNY
OTWARTY ŚWIAT

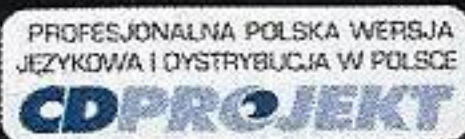
NIEPOWTARZALNY
KLIMAT GOTHIC

PEŁNA POLSKA
WERSJA JĘZYKOWA



16

www.pegi.info



Arcania – Gothic 4 © 2009 JoWood Entertainment AG, Austria / BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG, Germany. Wyprodukowane przez BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG, Germany. Producent wykonawczy: Attaction GmbH, Germany. Wydane przez JoWood Entertainment AG, Austria. Stworzone przez Spellbound Entertainment AG, Germany. Wzór oraz znak JoWood są zastrzeżonymi znakami handlowymi JoWood Entertainment AG. Wszystkie inne marki, nazwy produktów oraz znaki graficzne są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi ich odpowiednich właścicieli. Gothic oraz Piranha Bytes są zastrzeżonymi znakami Pluta 13 GmbH. NVIDIA, logo NVIDIA oraz hasło The Way It's Meant To Be Played są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi NVIDIA Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Korzystanie z produktu podlega ograniczeniom wynikającym z umowy licencyjnej użytkownika końcowego (EULA).

**JUŻ
GRANE!**

VANQUISH

Jesteście ciekawi jak wyglądałoby Bangai-O jako shooter tpp? Oto odpowiedź

Wielki, arachnoidalny robot masakruje amerykańskich space marines miażdżąc ich potężnymi odnóżami i plując w nich dziesiątkami rakiet. Być może nawet udałoby mu się wszystkich zabić, gdyby nie Sam Gideon, główny bohater Vanquish. Zakuty w futurystyczny pancerz bojowy, Sam z łatwością unika nadlatujących w jego stronę pocisków, a dzięki silniczkom zamontowanym na plecach może błyskawicznie prześlizgiwać się pod nogami maszyny – zanim ta zdąży zareagować i rozgnieść go jak robaka. Czas zwalnia, gdy bohater niczym rockman rozpędza się i sunie po ziemi na kolanach, dzięki czemu z łatwością można wycelować w słabe punkty na odnóżach robota. Pasek energii maszyny szybko się kurczy, ale bydlę nie ma zamiaru odpuszczać. Przekształca się w gigantycznego mecha, który Sama i jego kumpli traktuje laserowymi wiązkami, a także wystrzeliwuje z klatki piersiowej ogromną kulę energii. Nie wolno dać się trafić, bo oznacza to natychmiastową śmierć i konieczność powtarzania całej walki od początku. A czy wspominałem już, że jeszcze przed transformacją w mecha pajak wypluwa z siebie lekko setkę rakiet? Strzela nimi na ślepo, dosłownie w każdym kierunku, a bohater musi się przed nimi jakoś skryć.

Myśleliście, że Vanquish to strzelanka tpp, jak każda inna? Grubo się pomyliliście.

CHAOS I PRZERWA NA FAJKĘ

Przez pierwszych kilkanaście minut człowiek czuje się totalnie zagubiony i nie potrafi ogarnąć co dzieje się dookoła niego. Chaos. Orgia chaosu. Zewsząd ktoś strzela, przeciwnicy nie troszczą się o swoje życie, więc chętnie wychodzą zza osłon i starają się zająć bohatera z boku lub z tyłu. Na domiar złego jest ich tak wielu, że praktycznie nie ma opcji by nie dostać

kulki w plecy. Oczywiście, to dopiero początek problemów Sama i gracza, bo szybko do listy zagrożeń dopisują się przeciwnicy obsługujący stacjonarne karabiny maszynowe, a także kroczące, uzbrojone platformy – można zresztą zestrzelić ich pilota i samemu zasiąść za sterami, na chwilę wzmacniając własną siłę ognia. Tyle tylko, że gdy dwudziestu lub więcej wrogów jednocześnie zaczyna strzelać do takiej platformy, wybuchnie ona po pięciu sekundach i trzeba się z niej ewakuować.

Początek przygody z Vanquish to desperacka próba ogarnięcia tego, co dzieje się wokół bohatera i jak w ogóle utrzymać się przy życiu dłużej niż przez dwie minuty. Szybko staje się jasne, że bez slide'owania na kolanach nie ma szans pokonać wrogów, ale nie od razu oczywiste jest to, że trzeba oszczędnie korzystać z tego sposobu poruszania się, gdyż silniczek momentalnie się przegrzewa. Slide powinien służyć głównie unikaniu nadlatujących pocisków, a także wrogów osaczających bohatera.

Zamiast biegać po arenie na oślep niczym kurczak z odrąbaną głową, warto przykucnąć za osłoną i zdjąć z daleka najgroźniejszych przeciwników, na przykład snajperów albo operatorów kaemów. Niemożliwym jest pozostanie w jednym miejscu – za tą samą osłoną – przez cały czas, bo w końcu jakiś robot zaatakuje bohatera z tyłu lub podbiegnie i potraktuje go kolbą. Niemniej chodzi o to, by w całym tym chaosie nie dać się ponieść i czasami schować się za murkiem, by odsapnąć oraz zapalić papierosa. Podczas walki twarz Sama osłania hełm, ale futurystyczna przyłbica znika, gdy bohater chce zająć. Po co? A tak sobie. Żeby to zrobić, wystarczy nacisnąć LB/L1 będąc przyklejonym do osłony.

PRZECZ PIERWSZYCH KILKANAŚCIE MINUT CZŁOWIEK CZUJE SIĘ TOTALNIE ZAGUBIONY I NIE POTRAFI OGARNĄĆ CO DZIEJE SIĘ DOKOŁA NIEGO. CHAOS. ORGIA CHAOSU

go nie spodziewa. Dalej akcja nie zwalnia nawet na minutę; na kolejnej arenie pojawia się przeciwnik będący miniaturową wersją owego mecha-bossa

i podobnie jak on pluje morderczą kulą energii.

Dosłownie kilka minut później bohater wchodzi do gigantycznego, ciemnego tunelu i musi ochraniać czołg przed atakami wroga.

A jest przed czym, bo na pojazd rzucają się wielkie wybuchowe meduzy oraz kilkumetrowe golemu uzbrojone w młoty i inną broń białą. Czy muszę dodawać, że niedługo po wyjściu z tunelu bohater staje do walki z godnym siebie przeciwnikiem, ubranym w pancerz podobny do tego, którym dysponuje Sam? Nie wspominałem jeszcze o potyczce z małym czołgiem...

Nie samymi bossami Vanquish stoi. Na przejście całego pierwszego aktu na normalu potrzebowaliśmy półtorej godziny, a w tym czasie robiłem

□ Bossrobotmonster w swojej drugiej formie jest wyjątkowo upierdliwym draniem. Przed kulą energii, którą wystrzeliwuje z klatki piersiowej, należy odskakiwać. Chowanie się za osłonami nic nie daje, bo kula przez nie przenika. Zabija Sama przy kontakcie, więc trzeba na nią bardzo uważać.

□ Sam nieźle sobie radzi z giwerą, jak na naukowca. Podobno nim jest. W walce wspierają go space marines. To mięso armatnie, ale skupiają na sobie uwagę wroga.

BOSS BOSS, BANG BANG

Wspomniany na początku boss pojawia się w jednej trzeciej pierwszego aktu – zniecka wyłazi spod ziemi, kiedy gracz zupełnie się

INFO

DEVELOPER: PLATINUMGAMES
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: 22 PAŹDZIERNIKA
KONSOLA: PS3, XBOX 360



□ Czy to krab (giant enemy?), czy czołg? Piły tarczowe w miejscu, gdzie auta mają światła i zderzaki, to nie jest dobra informacja dla Sama. Warto mieć pod ręką kilka granatów EMP. Unieruchomią czołg na chwilę – wystarczy, żeby go rozwalić.



najróżniejsze rzeczy: ratowałem trzech żołnierzy uwięzionych w polach siłowych; unikałem płonących pojazdów rzuconych (nie wiem przez kogo) w kierunku bohatera; strzelałem z wieżyczki do kolejnych fal ruskich robotów. Przetestowałem też kilka futurystycznych broni. Sam ma przy sobie genialne urządzenie zdolne przemienić się w jedną z trzech giwer, na przykład w shotgun, wyrzutnię rakiet i karabin maszynowy. Przekształca się niczym

jakiś Transformer, a wygląda to tak kapitalnie, że na samo oglądanie tej animacji straciłem kilka minut.

Sprawdziłem w akcji wyrzutnię ostrych dysków, ale od wielu wrogów po prostu odbijały się nie robiąc na nich wrażenia. Lepszy okazał się miotacz laserowych wiązek – przytrzymuje się spust, wybiera kilka celów, a następnie zwalnia przycisk i „pociski” mkną w kilku kierunkach jednocześnie. Cacko jest szczególnie skuteczne przy zdejmowaniu robotów obsługujących stacjonarne działka; można je bezstresowo namierzyć – bo się nie poruszają – i jednorazowo pozbyć się wszystkich.



□ Nie ma to jak kilkumetrowy robot z maczugą pojawiający się znikąd na polu walki. Po pokonaniu takiego drania aż trzeba zająć. Tak jak Snejkiem, po zabicie bossów. Twardziele tak robią.



□ Akcja gry toczy się na terenie stacji kosmicznej, ale nikt nie powiedział, że nie może tam być lasów albo chociaż dużego ogrodu. Pancerz mógłby zmieniać kolor, bo Sam jest zbyt widoczny w trawie.

Najtrudniej trafić kogoś korzystając z działka wytwarzającego morderczą kulę energii. Niby przechodzi przez ściany, ale przeciwnicy wiedzą, że muszą przed nią uskokczyć – dlatego jest skuteczna w tłumie, bo zawsze znajdzie się ktoś, kto nie zdąży uciec.

OSTRY WYGRZEW

Jestem fanem Mikamiego, za Resident Evil 4 ma u mnie dozgonną wdzięczność. Od dawna kibicuję ekipie PlatinumGames (wcześniej Clover), lubię japońskie gry i trzymam kciuki za odzyskanie formy przez tamtejszych developerów. Chociażby dlatego pozytywnie podchodzę do Vanquish. Wersja preview, którą otrzymaliśmy do testów, tylko utwierdziła mnie w przekonaniu, że będzie to rewelacyjna

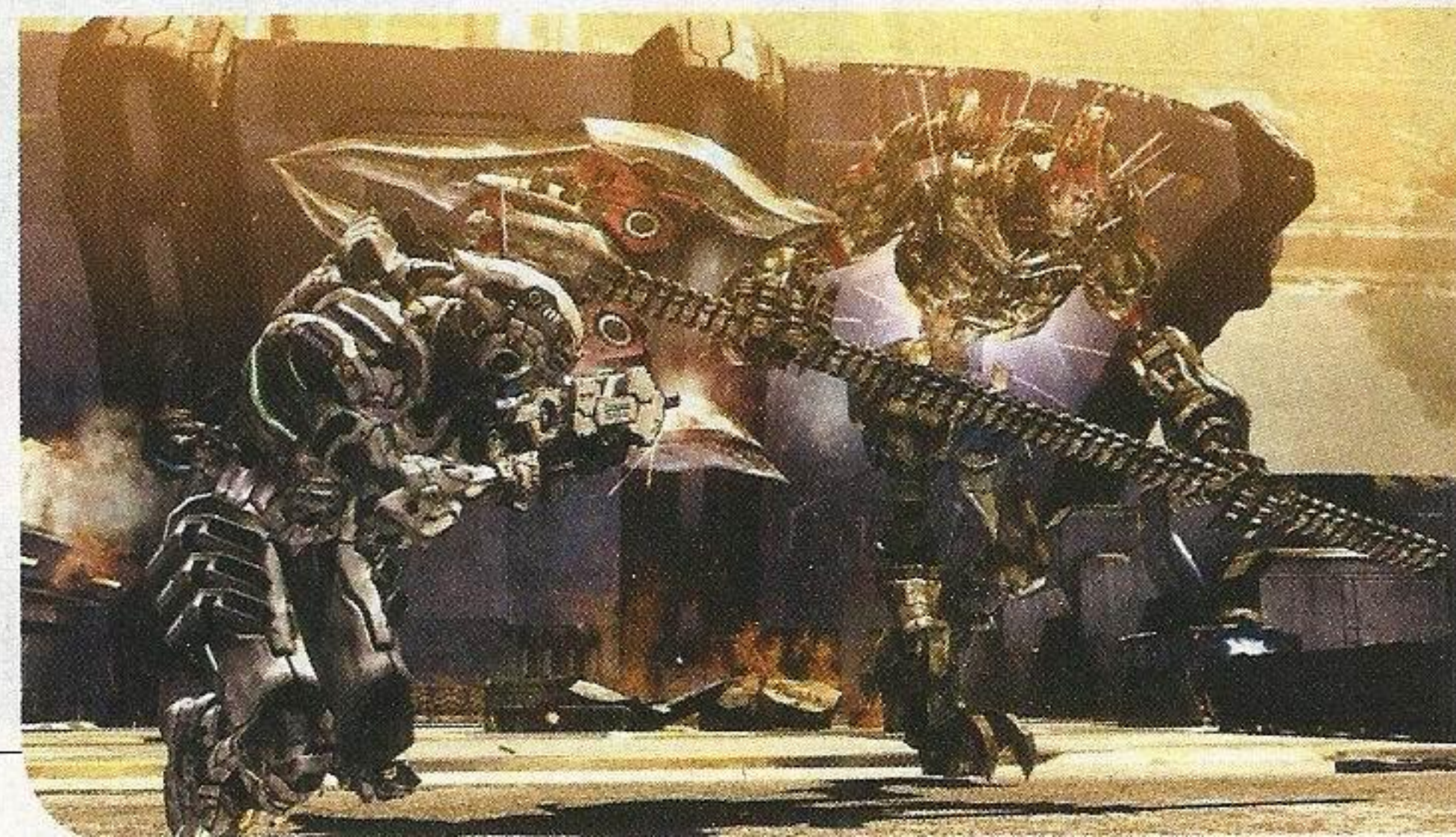
TRUDNA CZY ŁATWA?

Nie wiem czy to tylko moje odczucie, ale odniosłem wrażenie, że autorzy wymyślili sobie najlepszy sposób przejścia Vanquish. Już tłumaczę, o co mi chodzi. Gdy na jednej z aren wylądowały statki transportujące roboty, skorzystałem z dwóch działek stacjonarnych i skosiłem wszystkie bez wysiłku. Niestety, straciłem całą amunicję i gdy zniemacka pojawił się boss, bardzo mocno odczułem jej brak. Gdybym nie zmarnował amunicji wcześniej, szef padłby w ułamku sekundy. To tylko najprostszy przykład, ale pokazuje, że broń odpowiednio dobrana i użyta we właściwym momencie potrafi uczynić rozgrywkę bardzo łatwą. Walka z czołgiem sprawiała mi problemy, użerałem się z nim kilkanaście minut – do momentu, aż użyłem granatu EMP i go unieruchomiłem. Kilka sekund później było po problemie. Chyba muszę grać na hardzie.

strzelanka. Bałem się, że okaże się zbyt chaotyczna, ale to trochę jak z Bayonetą – patrząc na nią z boku wydaje się, że nie da rady jej opanować, a po krótkim treningu okazuje się to całkiem łatwe. Chciałbym jednak zobaczyć jakieś inne miejscówki, bo metalowa, kosmiczna baza odstrasza sterylnością. Jest zbyt biała, szaro, metalicznie i nudno. Dobrze, że we wspomnianym tunelu było ciemno – przynajmniej na kilkanaście minut zmieniło się otoczenie. Jestem jednak dobrej myśli, bo w zwiastunie z Tokyo Game Show pokazano między innymi walkę na pustyni, a także w lesie, więc na pewne zróżnicowanie miejscówek można liczyć.

Revolucją w strzelankach tpp na miarę Residenta czwartego Vanquish na pewno nie będzie, liczę po prostu na porządną rozgrzewkę przez kilkanaście godzin. Zapowiada się, że właśnie to otrzymam. //Mielu

WERSJA PREVIEW TYLKO UTWIERDZIŁA MNIE W PRZEKONANIU, ŻE BĘDZIE TO REWELACYJNA STRZELANKA



LITTLEBIGPLANET 2

Skrojona i uszyta na miarę PlayStation 3

Podobne stwierdzenia pojawiały się już w przypadku pierwszej części, ale dopiero beta LBP2 pozwala uczciwie przyznać, że Sony dorobiło się swojego Mario. A nawet ich stadka, bo przecież sackboye (po naszymu – uszytki) mogą biegać po planszach aż we czwórkę.

Mówi się, że umysł psa funkcjonuje niczym u dwuletniego dziecka – to dlatego czworonogi tak ochoczo się bawią i czasem robią komiczne dla ludzi rzeczy. Testując najnowszą betę LittleBigPlanet 2 doszedłem do wniosku, że grając w nią człowiek zachowuje się bardzo podobnie: biegnie za byle jakimi świecidełkami narażając się na porażenie prądem; przeskakuje bez namysłu nad przepaścią nie myśląc, że platforma po drugiej stronie oprócz tego, że jest duża, to jeszcze jeździ w różne strony; nie kombinuje, jak unieszkodliwić przeciwnika, bo skoro raz mu się udało szarżować i przeżyć, to czemu teraz miałoby się to nie powieść?

Opisane sytuacje są kwintesencją gry autorstwa Media Molecule, to właśnie dzięki nim „jedynka” zdobyła olbrzymią popularność i bez wątpienia tak samo stanie się w przypadku sequela.

ŚMIECH

Beta daje dostęp do kilku poziomów opracowanych przez autorów gry oraz do internetowej bazy leveli przygotowanych przez wyselekcjonowanych graczy. Odnalezienie w niej wartościowego poziomu było o wiele łatwiejsze niż w pierwszej części. Wiadomo, większość twórców graczy stanowią nieudane próby lub testowe wersje udoskonalonych poziomów stworzonych w edytorze w pierwszej części, dlatego wprowadzono sprytny system ich wyszukiwania. Można sprawdzić levela najwyższej oceniane, ostatnio dodane, a także polecane przez Media Molecule i właśnie ta ostatnia opcja zaoszczędziła mi sporo czasu.

Do LBP jestem zawsze nastawiony na „tak”, ale dostępna wersja beta przerosła moje oczekiwania. Faktycznie, gra bardzo różni się od „jedynki” i szybko przekonałem się, że będzie głęboką kopalnią pomysłów. Zapowiadana linka z hakiem (nazwana przez tłumacza kotwiczką) ma najwięcej wspólnego z ninja rope z Wormsów. Podciągnąć ją można tylko w przeznaczonych do tego miejscach, ale poziomy pewnie będą nimi najeżone. Uszytki podciągają się na linie bądź na niej zjeżdżają – na tym opcje się kończą, ale zaczyna się prawdziwa zabawa. Na mojej drodze stanęły wyrzutnie wystrzeliwujące do odległego punktu sackboya uchwyconego do nich linką – odczucia są podobne do skoku na bungee, przy czym w LBP2 uszytki nie tylko spadają, a są miotane zgodnie z różą wiatrów, czyli gdzie popadnie. Pewna bezwładność w locie dodatkowo utrudnia sprawę, bo można jedynie odrobinę poprawić nieudany skok.

ZDENERWOWANIE

Beta daje większe pojęcie, czym dokładnie będą sterowane przez konsolę sackboty, które będzie można umieścić w zaprojektowanych przez siebie poziomach. Wyglądają jak uszytki wyciosane z drewna i mają wielkie serca w miejscu oczu – to znak, że śledzą każdy ruch sackboya i wiernie za nim podążają. Zadanie gracza polega na bezpiecznym przeprowadzeniu jak najliczniejszej ferajny przez cały poziom. Boty nie psują sobie zabawy myśleniem, tylko posłusznie podążają za główną postacią – trzeba je za rączkę prowadzić do każdej wyskoczni, bo bez tego ugrzęzną na początku levelu.

Poziom z bety obfitował w system przewodów kanalizacyjnych, które wysysały sackboty. Do gracza należało udrożnienie tych rur i usuwanie przeszkód tak, aby zakochane w uszytku ludki nie zginęły gdzieś po drodze. Jest w sackbotach jakiś ukryty urok, bo autentycznie zależało mi, żeby ta banda półgłówek bez szwanku dotarła do mety.

Jeden z patentów zawartych w becie jest żywcem wyjęty z Super Mario Galaxy. Mam na myśli zabawę z grawitacją. Rozbudowana scenka przerywnikowa (zapomnijcie o ich namiastce z „jedynki”) pokazuje, jak niejaki Larry Da Vinci pilotuje statek kosmiczny przewożący uszytki. Niestety maszyna ma problemy techniczne, jej powłoka zostaje rozbita i wewnątrz panuje zdecydowanie obniżona grawitacja. Aż klasnąłem z radości. Sackboye momentalnie mogą skakać nieporównywalnie wyżej i dobrze się składa, bo akurat na ich drodze stają wielkie słupy pod napięciem, które w normalnych warunkach byłyby nie do przejścia.

Widok uszytków skaczących przez olbrzymie przepaście w stylu matriksowego Neo skutkuje bananem na twarzy, a lewitujące platformy tylko pogłębiły moje skojarzenia z przygodami Mario.

Kiedy ośwoilem się z myślą o niezłym patencie ze zmianą grawitacji, Media Molecule wyskoczyli z czymś kompletnie nowym, co momentalnie rozłożyło mnie na łopatki. Ni z tego ni z owego, na drodze uszytków stanął Ginger – śmieszny pojazd używany czasem przez ochroniarzy w supermarketach, aby sprawnie przemieszczać się w tłumie. Można jeździć tylko w lewo i prawo, i nie byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby tylko o to chodziło. Otóż podskakując na tym urządzeniu przyklejamy się do sufitu. Wyobraźcie sobie liczbę

pomysłów, jakie można wyczarować z tego patentu. Ruchoma podłoga, przeróżne odmiany wind czy fragmenty wzorujące się na klasycznych puzzlach – to tylko część z nich zawarta w becie. Z niecierpliwością czekam by zobaczyć, co MM wysmażyli w pełnej wersji.

SMUTEK

Nie byłem zachwycony po przejściu wszystkich poziomów przygotowanych z myślą o becie, ale do sprawdzenia pozostał przecież olbrzymi edytor i jakaś niepojęta liczba poziomów stworzonych przez graczy. Dodany Ginger, kotwiczką i sackboty wystarczyły, aby zróżnicowanie rozgrywki wkroczyło na wyższy poziom – fragmenty, w których tylko biegniemy przed siebie niemal nie występują w LBP2. Zawsze jest jakiś przedmiot do zebrania, jakiś

DO LBP JESTEM ZAWSZE NASTAWIONY NA „TAK”, ALE DOSTĘPNA WERSJA BETA PRZEROSŁA MOJE OCZEKIWANIA. FAKTYCZNIE, GRA BARDZO RÓŻNI SIĘ OD „JEDYNKI” I SZYBKO PRZEKONAŁEM SIĘ, ŻE BĘDZIE GŁĘBOKĄ KOPALNIĄ POMYSŁÓW

INFO

DEVELOPER: MEDIA MOLECULE
WYDAWCA: SONY
TERMIN: STYCZEŃ 2011
KONSOLA: PLAYSTATION 3

JUŻ
GRANE!

x2

54%

49967 - 812 - PL

Trwają prace - br2_r47518 - server: <unknown>



Trwają prace - br2_r47518 - server: <unknown> mspf 34.6(1) a

□ Tyle świeżych pomysłów, a casuale i tak najwięcej radochy czerpią z przebijania uszytków w jak najdłuższe stroje. Nawyki wyniesione z zabaw z Barbie?



□ Gdzie uszytków czwórka, tam jest w co grać. Niektóre fragmenty znów da się przejść wyłącznie w kooperacji.



❑ Niestety, termin wydania gry uległ zmianie – ukaże się dopiero w styczniu. Szkoda, ale cóż poradzić.



SHOULD I GO LEFT OR SHOULD I GO RIGHT

Obiecałem sobie, że tym razem opanuję edytor leveli w stopniu pozwalającym na stworzenie poziomu, jakiego nie powstydziłby się Media Molecule. Jeśli macie pomysły choćby na fragment miejscówki związanej z NEO+, przysyłajcie projekty. Nagrodą będzie umieszczenie ich w finalnej wersji, która niechybnie podbije serca społeczności LittleBigPlanet 2 jak internet długi i szerokopasmowy. Problemem może być, że nie wyznaczyłem sobie jakiegoś ostatecznego terminu „oddania pracy”, a pamiętając „jedynekę” nie mam złudzeń, że będę nad tym siedział tygodniami albo miesiącami. Kilka pomysłów już kielkuje, muszą zaopatrzyć się w jak największy blok rysunkowy – projektowania nadszedł czas!

przeciwnik do pokonania.

Checkpointy były bolączką „jedynek”, bo w trudniejszych momentach życia uszytków uciekały jak mokry sen i trzeba było cofać się do początku poziomu. Już wiemy, że w LittleBigPlanet 2 będziemy powtarzać tylko najtrudniejsze momenty. W biecie punkty restartu były rozstawione częściej, a w dodatku przy niepowodzeniach nie zmniejszała się liczba szans powtórki. Jeśli ktoś czuje się na siłach, może przejść LBP2 bez straty życia, a reszta doceni ukłon w stronę mniej zręcznych graczy.

Płatki o lepszej jakości oprawy graficznej także znalazły potwierdzenie – stroje uszytków są bardziej wymyślne, jakość tekstur to ścisła czołówka wszechświata, a poziomy częściej rozświetlane są feerią barw. Przydałoby się trochę więcej min sackboyów (czy ktoś w MM słyszał o tym, że krzyżakiem można wykrocić osiem kierunków?), ale przynajmniej nie musiałem długo zastanawiać się nad tytułami akapitów.

Edytor poziomów ponownie mnie przerósł, ale to chyba normalne w przypadku, kiedy trzeba poświęcić dwie godziny życia żeby przebrnąć tylko przez samouczek. A przecież nawet to nie gwarantuje sukcesu na stworzenie ciekawego levelu, trzeba mieć pomysł, wiedzieć jak wcielić go w życie i zrobić to z głową. Na szerszy opis przyjdzie pora. Widać



EDYTOR POZIOMÓW PONOWNIE MNIE PRZERÓŚŁ, ALE TO CHYBA NORMALNE W PRZYPADKU, KIEDY TRZEBA POŚWIECIĆ DWIE GODZINY ŻYCIA ŻEBY PRZEBRNĄĆ TYLKO PRZEZ SAMOUCZEK

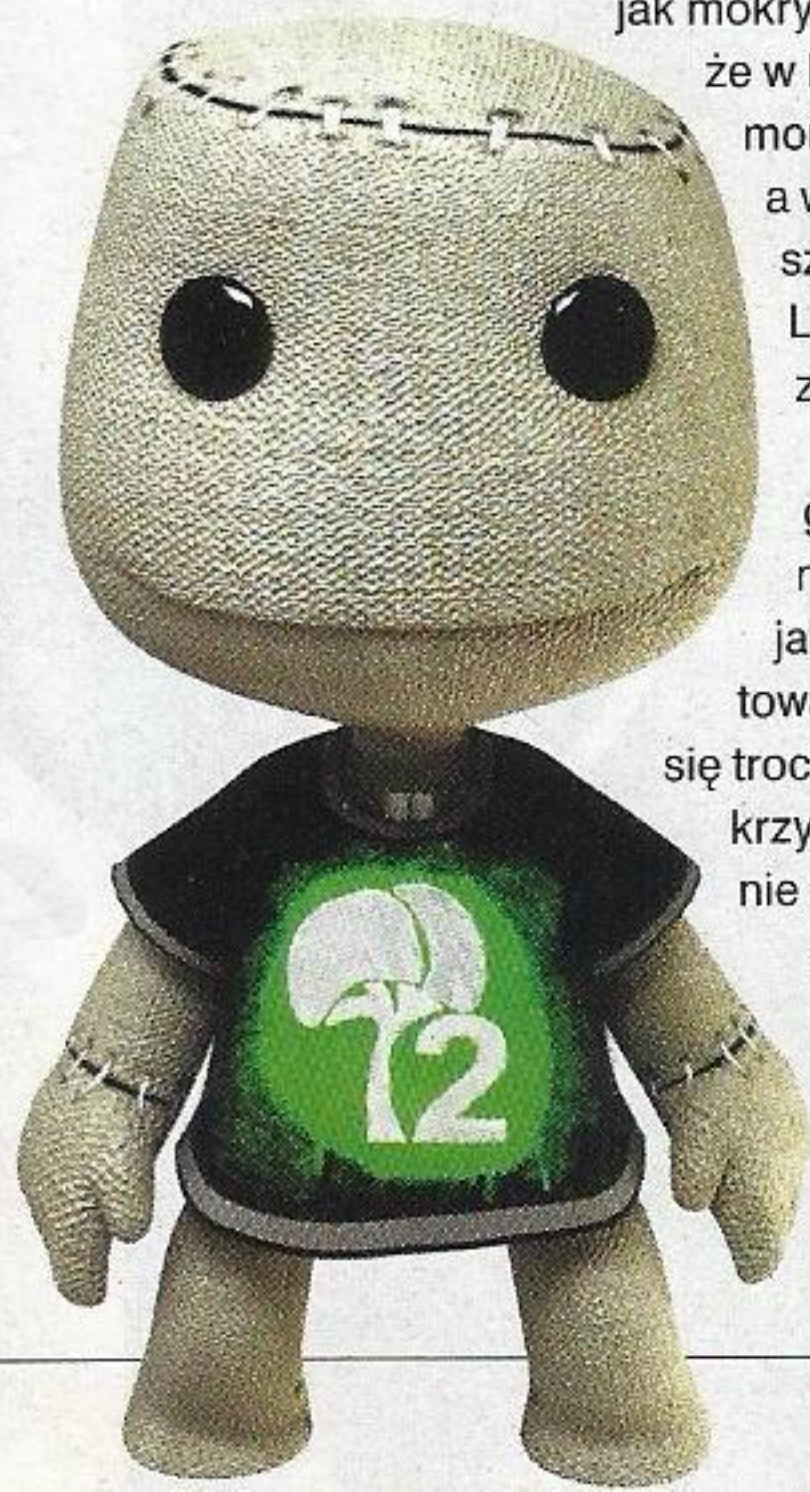
jednak, że autorzy poszli graczom na rękę i sensowniej rozmieścili poszczególne opcje – dostęp do tych najważniejszych jest momentalny. Poziomy wgrane na serwer naturalnie podlegają srogiej ocenie reszty społeczności, dlatego warto nad nimi przysiąc. Nawet to nie powstrzymało ludzi przed tworzeniem leveli na potęgę. Nie warto zatrzymywać się przy etapach wzorowanych na Space Invaders

czy Pong, bo na dobrą sprawę można było je obejrzeć w jedynce, ale co powiecie na pełnoprawną kopię Micro Machines? Albo wariację na temat Street Fightera? Natomiast efpeesowy Duck Hunt w klimatach wojny w Wietnamie, to ewidentnie pomysł nie z tej ziemi. Żaden z tych poziomów nie mógłby zostać osobną grą, ale tutaj sprawdzają się wyśmienicie i w nieskończoność wydłużają zabawę z LittleBigPlanet 2.

STRACH

Zawsze przed premierą gry mamy pewne obawy, co do finalnego produktu. Nie inaczej jest w tym przypadku. Ciekaw jestem, czy Media Molecule poradzą sobie z ogromem poziomów ładowanych na serwery, bo w biecie zdarzały się chwile, kiedy długo czekałem na zakończenie uploadu tylko po to, aby obejrzeć komunikat o niepowodzeniu. Komunikaty to

ja mam na pececie, dziękuję bardzo. Boję się też, jak zareagują gracze na tytuł, który dopiero przy bliższym przyjrzeniu pokazuje swój wielki potencjał. Możliwości LittleBigPlanet 2 przewyższają poprzedniczkę o megabajty czystego kodu i fajnie, gdyby wszystkim udało się to zobaczyć i docenić. Kuriera z pełną wersją wypatruję prawie tak samo mocno, jak kiedyś 96. numeru Secret Service w kioskach. No dobra, mocniej. //Gonzo



CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Pokemon Black / White	NDS	Nintendo
2	MonHun Nikki: Poka Poka Ailu Mura	PSP	Capcom
3	Wii Party	Wii	Nintendo
4	One Piece: Gigant Battle!	NDS	Namco Bandai
5	Ace Combat X2: Joint Assault	PSP	Namco Bandai
6	Metroid: Other M	Wii	Nintendo
7	Front Mission Evolved	Multi	Square Enix
8	Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 5	PSP	Konami
9	A.C.E.: Another Century's Episode R	PS3	Namco Bandai
10	Inazuma Eleven 3: Sekai e no Chousen!!	NDS	Level 5



► Pokemony nie pokonały konkurencji, one ją totalnie zmiotły. Ponad dwa i pół miliona egzemplarzy zniknęło z półek sklepowych w pierwszym tygodniu sprzedaży. To wynik, o jakim inne gry, które ukazały się w Japonii we wrześniu mogą jedynie pomarzyć.

USA

1	Halo: Reach	X360	Microsoft
2	Madden NFL 11	Multi	EA
3	Mafia II	Multi	Take-Two
4	Wii Sports	Wii	Nintendo
5	Metroid: Other M	Wii	Nintendo
6	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
7	Kingdom Hearts: Birth by Sleep	PSP	Square Enix
8	NHL 11	Multi	EA
9	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
10	Red Dead Redemption	Multi	Rockstar



► Czy ktoś miał wątpliwości, jaka gra zarządzi we wrześniu w Stanach Zjednoczonych? Upadek Reach zobaczyło w pierwszym tygodniu po premierze gry ponad trzy miliony Amerykanów. To lepszy wynik, niż łączna sprzedaż pozostałych gier z Top 10. Słabo?

UK

1	Mafia II	Multi	Take-Two
2	Halo: Reach	X360	Microsoft
3	Toy Story 3: The Video Game	Multi	Disney
4	Kane & Lynch: Dog Days	Multi	Square Enix
5	F1 2010	Multi	Codemasters
6	Sports Champions	PS3	Sony
7	Dead Rising 2	Multi	Capcom
8	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Multi	Ubisoft
9	Red Dead Redemption	Multi	Take-Two
10	Guitar Hero: Warriors of Rock	Multi	Activision



► Niższe, niż można było się spodziewać, oceny Mafii nie odstraszyły Wyspiarzy i gra przez trzy tygodnie utrzymywała się na szczycie brytyjskiego Top 10. Halo: Reach zrzuciło ją z tronu, ale w ogólnym, miesięcznym zestawieniu jednak wypadło trochę gorzej.

POLSKA (Ultima)

1	PlayStation Move Starter Pack	PS3	Sony
2	FIFA 2011 (preorder)	Multi	EA
3	F1 2010	Multi	Codemasters
4	Halo: Reach	X360	Microsoft
5	Dead Rising 2	Multi	Capcom
6	Demon's Souls	PS3	Namco Bandai
7	Resident Evil 5: Gold Edition	PS3	Capcom
8	R.U.S.E.	Multi	Ubisoft
9	Tom Clancy's: H.A.W.X. 2	Multi	Ubisoft
10	Singstar: Polskie Hity 2	PS2/3	Sony



► Wrzesień był miesiącem ruszania się przed telewizorem. Move ostro wystartowało, co na pewno cieszy szefów SCE Polska. A jak będzie dalej? Tego nie wiemy, ale będziemy z uwagą śledzić pojedynek Move z Kinectem. Więcej o kamerze Microsoftu napiszemy za miesiąc.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

■ W pudełku z grą FlingSmash (jaką?) na Wii podobno ma znaleźć się nowa wersja wilota z wbudowanym Motion Plus. Jego nazwa to Wii Remote Plus. Nintendo odmawia komentarza.

■ Na 99 procent Project Milo na Kinecta został skasowany. Praca developerów nie poszła jednak na marne – technologia ta ma być jakoś wykorzystana w Fable III.

■ Christopher Nolan i spółka rozważają stworzenie gry w świecie „Incepcji”. Nie traktujcie tego, jak potwierdzenia, że takowa powstaje. Dla fanów filmu oraz gry Psychonauts mamy ciekawostkę. Sprawdźcie [http://tinyurl.com/inceptionauts]

■ Devil's Third, nowa gra Tomonobu Itagaki opracowywana przez studio Valhalla Games zmierza na hd-geny oraz „na jeszcze nieznana konsolę” – prawdopodobnie następcę Wii.

■ Najpierw francuski Amazon, teraz brytyjski sklep Zavvi przyjmuje preordery na HD-kolekcje Splinter Cell i Prince of Persia na PS3. Ubi czegoś nam nie mówi, czy to ściema?

■ „Ćwierkając” na Twitterze z Fumito Ueda, Hideo Kojima stwierdził, że byłoby miło gdyby na przyszłorocznym TGS mógł zaprezentować swoją nową grę. Nie mamy nic przeciwko.

■ Oddworld: Stranger's Wrath z pierwszego Xboxa odświeżony przez Just Add Water trafi na PS Store (jako exclusive) na Wielkanoc 2011. Developer zapowiada zremasterowane dialogi oraz wsparcie dla Move.

■ To już pewne, nie zagramy w tym roku w L.A. Noire. Take-Two przewiduje premierę gry na pierwszą połowę 2011, co może oznaczać 1 stycznia, ale równie dobrze 31 czerwca.

■ Nacht der Untoten, czyli strzelanie do nazi-zombiaków w trybie survivalowym znane z World at War, powróci w Call of Duty: Black Ops. Nie jest to niespodzianką, ale i tak się cieszymy.

■ Randy Pitchford zapewnia, że kontynuacja Brothers in Arms na pewno powstanie. Autorzy prawdopodobnie porzucą tematykę drugiej wojny i zainteresują się współczesnymi konfliktami. Jeśli tylko znajdą na BiA czas bo...

■ ...Gearbox nie ma czasu na Brothers in Arms, bo wciąż tworzy Aliens: Colonial Marines. Gra nie została skasowana. To świetna wiadomość, a teraz poprosimy oficjalną datę premiery.

■ I ponownie Gearbox na tapecie, ale powód jest szczególny, bo firma zdobyła prawa do licencji Duke Nukem i... Dokończyła produkcję Duke Nukem Forever! To nie żart, Książę powróci w 2011. Chciecie skrinik?



PLAYSTATION MOVE W POLSCE

Nową erę zainaugurował Krzysztof Ibisz

1 6 września w warszawskim hotelu Hilton odbyła się konferencja prasowa z okazji wprowadzenia kontrolera PlayStation Move na polski rynek przygotowana przez Sony Computer Entertainment Polska. Poprowadził ją Krzysztof Ibisz, a o grach opowiadali celebryci tłumnie oblegani przez dziennikarzy. Największą gwiazdą tego dnia był jednak sam kontroler.

Krzysztof Ibisz nie tylko prowadził konferencję, ale również żywiołowo demonstrował rozgrywkę w Start The Party, do której zresztą podłożył głos. Tak energicznie prezentował grę, że aż musiał zdjąć marynarkę, bo ograniczała jego ruchy. To po prostu trzeba zobaczyć, więc polecamy Wam naszą filmową relację na NEOgo.pl.

O Sport Champions opowiadał Mrozu, który jako piosenkarz bardziej pasowałby do prezentowania gry muzycznej, ale trzeba przyznać, że znakomicie sobie radził grając w wirtualnego ping ponga. Podczas prezentacji The Fight Krzysztof „Diablo” Włodarczyk udzielał praktycznych porad osobie pokazującej grę w akcji. Bokser przyznał, że gra może nauczyć podstawowych uderzeń i bloków, ale należy traktować ją jako zabawkę, a nie symulator boksu.

Sony przygotowało niespodziankę dla fanów gry SOCOM. W polskiej wersji o podtytuł Polskie Siły Specjalne usłyszymy głos generała Romana Polko. Były dowódca GROMu zachęcał do wirtualnej zabawy, przyznał również, że w nowoczesnym wojsku gry wykorzystywane są do nauczania żołnierzy taktyki, zachowania na polu walki i działania w drużynie. Prezentację gier na Move zakończył pokaz TV Superstars. O swoich rolach w grze opowiadali Tomasz Jacyków i Sasha Strunin, a oprócz nich usłyszymy również Oliviera Janiaka, Mateusza Kusznierewicza, Annę Muchę oraz rapera Tede.

SCE Polska przygotowało doprawdy gwiazdorski start PlayStation Move. Konferencja przyciągnęła tłumy dziennikarzy z mediów masowych, więc kontroler z pewnością dotrze do świadomości potencjalnych klientów. Zatrudnienie celebrytów do udziału w konferencji było strzałem w dziesiątkę, każdy z nich był doskonale przygotowany do rozmów na temat Move. Krzysztof Ibisz prezentował kontroler, jakby był urodzonym graczem, a generał Roman Polko opowiadał z taką pasją o SOCOM: Polskie Siły Specjalne, że każdy miłośnik miliatriów po prostu musiał poczuć potrzebę natychmiastowego zakupu gry.

Tak gwiazdorskiej premiery gry lub sprzętu związanego z grami jeszcze nie było, i nie ulega wątpliwości, że dzięki takim zabiegom SCEP o PlayStation Move usłyszy każdy Kowalski i być może zdecyduje się na zakup PlayStation 3. Oczywiście w zestawie z kontrolerem ruchu. //fax





W sklepach już w październiku!

DOBĄDŹ MIECZA, WYRUSZ KU PRZYGODZIE, ZOSTAŃ LEGENDA!

www.aragornsquest.com/uk



Wciel się w legendarnego Aragorna



Graj z przyjacielem kiedy tylko chcesz



Walcz z siłami Saurona pieszo lub na koniu

CENEGA



PS3

PlayStation 3



PlayStation Network

PS2

PlayStation 2

PSP

PlayStation Portable



NEW LINE CINEMA

A Time Warner Company



www.pegi.info



WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10)

THE LORD OF THE RINGS: ARAGORN'S QUEST software © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners.

© 2010 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content other than content from the New Line films © 2010 The Saul Zaentz Company ("SZC"). The Lord of the Rings: Aragorn's Quest, The Lord of the Rings, and the names of the characters, events, items, and places therein are trademarks or registered trademarks of SZC under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved.

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Jestem profesjonalnym zabójcą. Szkoliłem się pod czujnym okiem Templariuszy!

W multiplayerową betę Brotherhood może zagrać każdy. Trzeba jedynie zapłacić Sony za dostęp do usługi PlayStation Plus, bądź zamówić grę w pre-orderze, no i oczywiście mieć PlayStation 3. Skusicie się? Szczerze mówiąc gdyby nie fakt, że już mam PS+, poważnie zastanowiłbym się nad wykupieniem abonamentu tylko po to, żeby zagrać w tę betę. Zabawa jest aż tak dobra i nie psują jej nawet liczne błędy w stylu zatapiania się postaci w ścianach. Tryb wieloosobowy w Assassin's Creed? Gdy pierwszy raz o tym się słyszy, trudno wyobrazić sobie jak miałyby to w ogóle działać. Jednak gdy już się zagra, nie sposób oprzeć się myśli, że od samego początku Ubisoft zamierzał wprowadzić multiplayer do serii. Jego obecność udało się nawet sensownie wytłumaczyć – gracze wcielają się w Templariuszy używających Animusa do treningu, do nauki walki z Asasynami, i to zarówno w pojedynkę, jak i w drużynie. Idealnie pasuje to do kanonu serii, bo jeśli Desmond mógł przez Animusa 2.0 szkolić się do bycia skrytobójcą, dlaczego tego samego nie mieliby czynić jego wrogowie?

ZAKON KADETÓW

Beta jest bardzo skromna; składają się na nią raptem dwa tryby rozgrywki, dwie mapy i dziewięć postaci dostępnych od samego początku. Wśród nich znalazła się kurtyzana, lekarz, fryzjer, kat, ksiądz, a także szlachcic. Trochę się rozczarowałem, gdy okazało się, że to tylko skórki i tak naprawdę niczym się od siebie nie różnią. Niby używają różnych broni do wykańczania przeciwników, ale to tylko kosmetyka; mechanika gry jest dokładnie taka sama dla każdej „postaci”.

Wszyscy startują z tego samego pułapu, ale wraz ze wzrostem poziomu doświadczenia odblokowują się przyjemne bonusy wprowadzające tak potrzebne zróżnicowanie. Zaprawiony w bojach Templariusz może szybciej biegać, a wspinanie się po budynkach przychodzi mu łatwiej niż noobkowi. Taka postać mocniej trzyma się na nogach, dzięki czemu nie traci równowagi niczym Raiden na ptasich odchodach, kiedy rozpędzona wpadnie w grupkę ludzi.

Gdy gracz nazbiera odpowiednio dużo expa, wskakuje na kolejny poziom doświadczenia i czasami dostaje za to nagrodę. Może to być nowa umiejętność ofensywna lub defensywna, broń, albo nowy skin dla bohatera. Od początku gry dostępny jest „Disguise”, czyli możliwość zmiany wyglądu na kilkadziesiąt sekund. Przydaje się do zmylenia pościgu. Dość szybko zyskuje się też dostęp do superszybkiego biegu, który zarówno ułatwia uciekanie przed przeciwnikami, jak i pozwala błyskawicznie zbliżyć się do celu, by go sfragować zanim zdąży zareagować.

DORWAĆ KSIĘDZA

Nie napisałem jeszcze na czym polega rozgrywka. Pora naprawić to niedopatrzenie.

Podstawowym trybem zabawy jest Wanted, w którym ośmiu graczy spotyka się na zamkniętej arenie, stanowiącej fragment miasta lub dużej budowli. W becie dostępny jest kawałek Rzymu, a także kilka pomieszczeń i dziedziniec letniej rezydencji papieża w Castel Gandolfo. Wanted to generalnie zabawa w kotka i myszkę, przy czym każdy gracz na kogoś poluje i jednocześnie sam stanowi cel. Nie wiadomo, kogo dokładnie trzeba zabić – jedyną informacją o ofierze jest jej wygląd. Mogłoby się wydawać, że to spore ułatwienie, ale wcale tak nie jest, bo zarówno rezydencja papieża, jak i skrawek Rzymu zamieszkują wyłącznie klony graczy – wokół kręcą się same kurtyzany, księża, lekarze, kaci i tak dalej. Jak dowiedzieć się, który fryzjer to inny gracz, a który to NPC? Trzeba mieć oczy szeroko otwarte.

W dole ekranu znajduje się okrągły kompas pokazujący kierunek, w którym trzeba się udać, by odnaleźć cel. Wskaźnik zapełnia się wraz ze zmniejszającym się dystansem do ofiary, a gdy jest ona tuż obok, cały świeci się na niebiesko. Proste? Nie do końca, ponieważ znaleźć się blisko celu, a wbić mu ostrze w gardło, to dwie zupełnie różne historie. Przyjmijmy, że gracz poluje na księdza. Jeśli wskaźnik doprowadzi go do miejsca, gdzie jest tylko jeden duchowny, nie ma nad czym się zastanawiać – podchodzi się do ofiary, naciska kwadrat i patrzy jak umiera. Gra ułatwia zadanie podając komunikat, że cel widzi gracza, więc trzeba się zachowywać normalnie, by nie zdradzić swojej tożsamości. Wiadomo, NPC nie wspinają się po ścianach, nie wiszą na gzymsach, nie biegają po dachach, więc należy się opanować i powoli zbliżyć do ofiary, żeby jej nie spłoszyć.

Wróćmy do polowania na duchownego. Schody zaczynają się, gdy w okolicy kręci się kilku księży. Jak rozpoznać, który z nich to inny gracz? Pomyłka oznacza utratę kontraktu

SKUPIAJĄC SIĘ NA POLOWANIU ŁATWO ZAPOMNIEĆ, ŻE SAMEMU JEST SIĘ CELEM. WIELOKROTNIE GINAŁEM, BO NIE ZAUWAŻYŁEM W PORĘ POSTACI IDĄCEJ ZA MNĄ LUB WRĘCZ KIERUJĄCEJ SIĘ WPROST NA MNIE

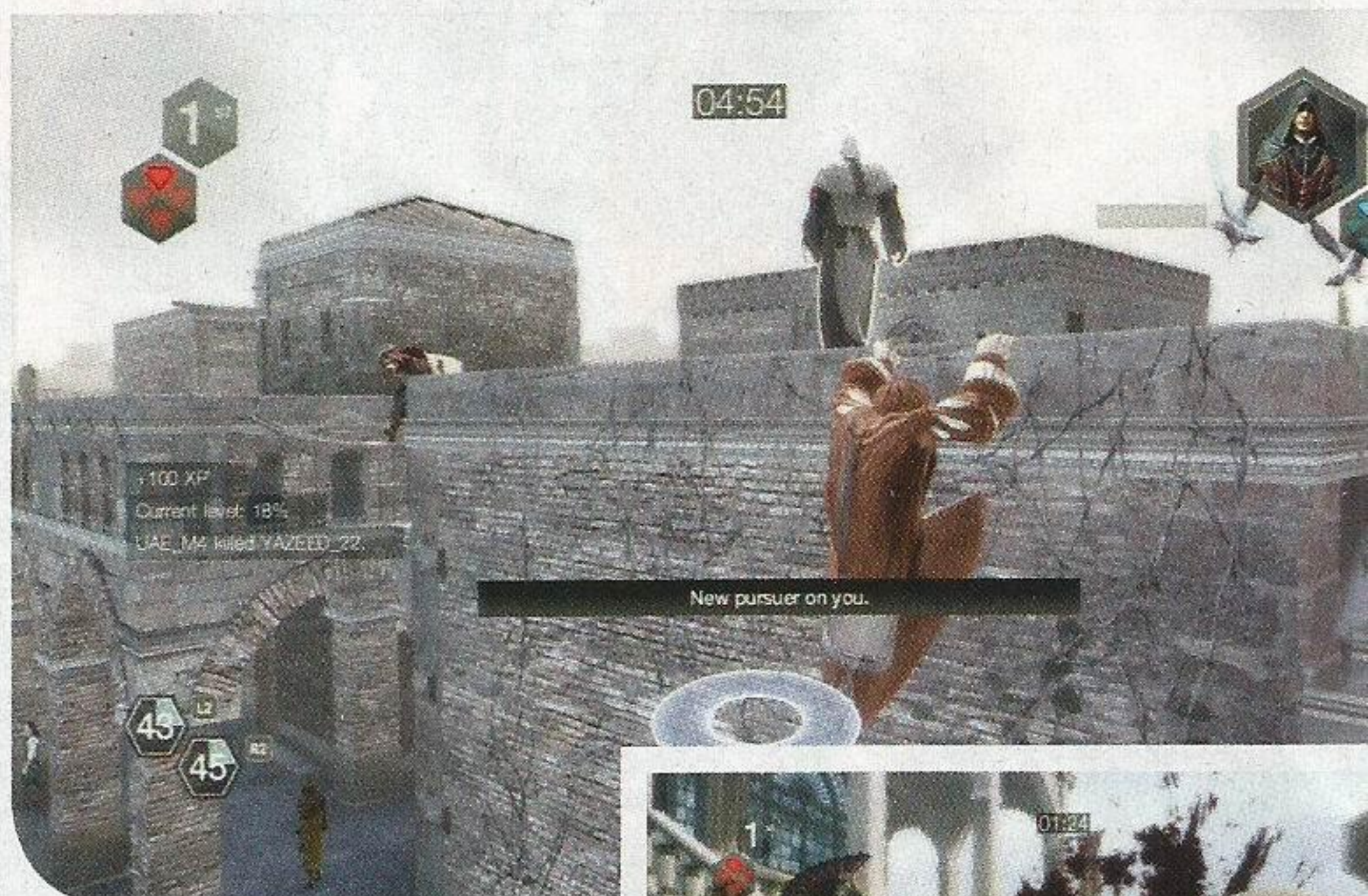


□ Nie ma nic bardziej irytującego, jak zostać zaszlachtowanym, gdy właśnie miało się wykonać egzekucję. Człowiek skupiony na ofierze przestaje zwracać uwagę na to, co się wokół niego dzieje.

**JUŻ
GRANE!**



INFO
DEVELOPER: UBISOFT
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: 19 LISTOPADA
KONSOLA: XBOX360, PS3



i wyznaczenie przez grę nowego celu, czyli de facto rozpoczęcie polowania od nowa, co przy uciekającym czasie jest niepożądane. W becie jedna runda trwała dziesięć minut, a samo odnalezienie przeciwnika czasami zabiera nawet dwie lub trzy, jeśli jest wyjątkowo ruchliwy. Żeby uniknąć pomyłki, należy przyjrzeć się zachowaniu postaci. Nikt z grających nie będzie chodził w nieskończoność w grupie takich samych jak on postaci, tylko po to, żeby nie dać się trafić – w ten sposób nie zdobywa



punktów. W końcu ofiara zrobi ruch – zacznie biec, wspinąć się, albo nawet sfraguje innego gracza, i właśnie wtedy trzeba zaatakować. Tutaj również łatwo o pomyłkę, bo czasami NPC zachowują się kompletnie

nielogicznie, wprowadzając w błąd. Na przykład podbiegają kilka metrów i wpadają w tłum zaliczając glebę.

Ogrywałem już tryb Wanted na E3 i wtedy nie zauważyłem żeby NPC w taki sposób imitowali zachowanie graczy, ale uważam, że to świetny patent – znacznie utrudnia rozpoznanie kto jest botem, a kto nie.

ZAPŁATA ZA ŚMIERĆ

Skupiając się na polowaniu łatwo zapomnieć, że samemu jest się celem. Wielokrotnie





Im dłużej się gra, tym lepiej poznaje się zachowania graczy. Często zdarza im się wielokrotnie zmieniać kierunek marszu, momentami wręcz widać, że skupiają uwagę na jednym punkcie ekranu, czegoś szukają – myślą, więc zamulają i stają się widoczni dla oczu łowcy.

sposób zaatakuje się przeciwnika, na konto gracza wpada określona liczba punktów doświadczenia. Podbiegnięcie do kogoś i zabicie go w tłumie jest niegodne Asasyna – tfu, Templariusza – i wyjątkowo nisko punktowane. Cele trzeba likwidować różnorodnie, ale przede wszystkim po cichu, nie robiąc hałasu na pól Rzymu jak Ragazzi z Curva Nord po wygranym meczu AS Roma. Czasami warto zaryzykować i usiąść na ławce albo ukryć się w sianie i poczekać, aż ofiara będzie przechodzić obok. Bardzo rzadko nadarza się taka okazja, poza tym siedząc beczynnie traci się cenny czas. Za to gdy już się uda zdobyć fraga, satysfakcja jest przeogromna. Efektowny zeskok z dachu wprost na głowę nieszczęśnika też jest wysoko punktowany. A za streaki, czyli kilka zabójstw z rzędu, gra wypłaca bonusy.

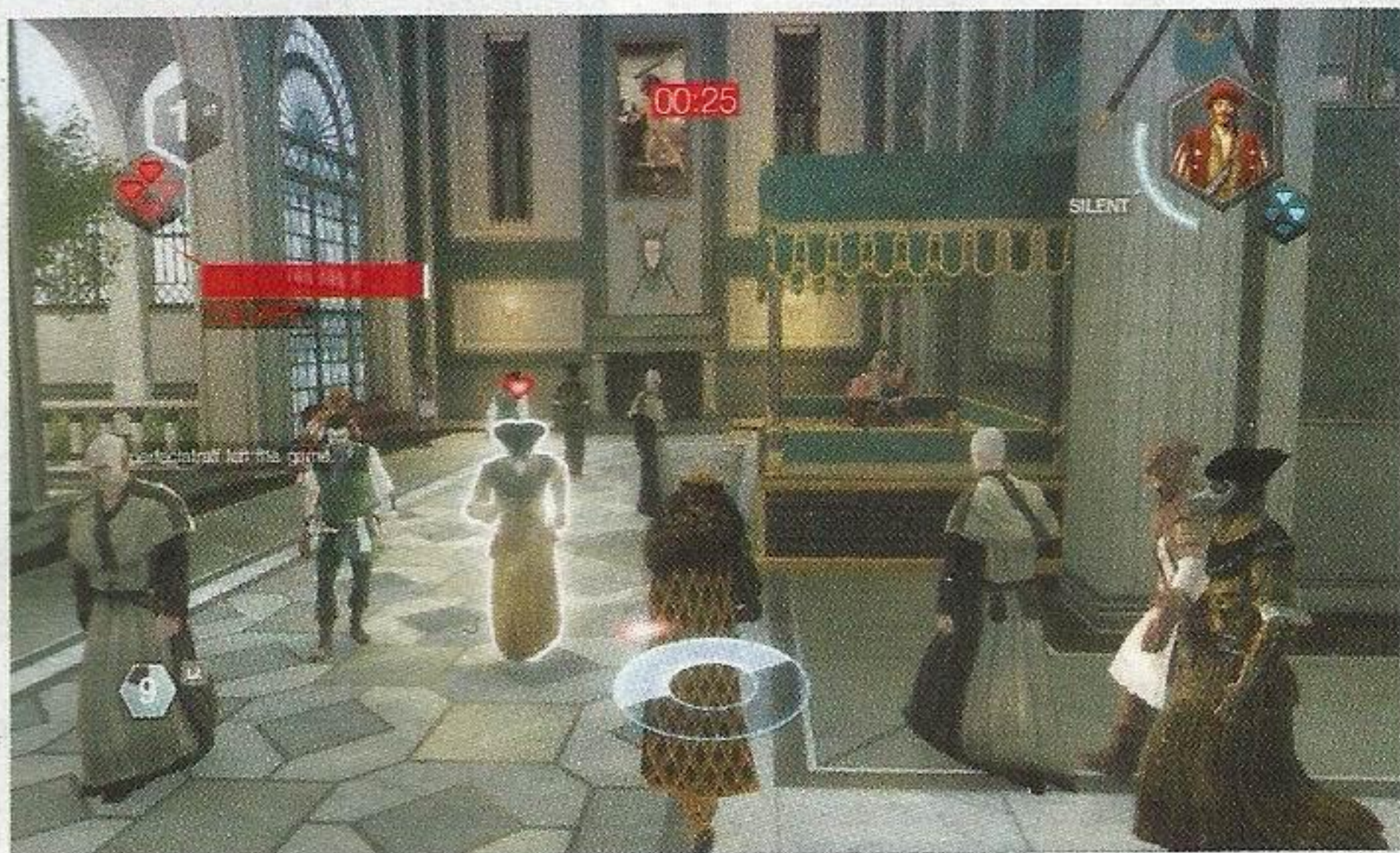
Staralem się być pomysłowym zabójcą i okazało się to łatwiejsze, niż bycie pomysłowOfiarą. Okazuje się, że za wyrolowanie polującego również przyznawane są punkty. Gra na przykład premiuje zmuszenie przeciwnika do błędu – uciekając przed nim można spróbować stanąć tuż obok swojego kłona NPC, a jeśli uda się to dobrze zrobić, goniący będzie miał ogromny kłopot z wybraniem właściwego celu. Jak już pisałem, o pomyłkę

TYMCZASEM W SINGLU

W tym miesiącu skupiamy się na wrażeniach z bety multiplayerowej, aczkolwiek pojawiło się kilka nowych informacji o singlu, więc warto o nich wspomnieć. Gra rozpocznie się misją skradankową, ale nie zdradzę szczegółów, bo nie chcę nikomu psuć zabawy, spoilerując fabułę. Mogę za to zdradzić, że liderem Asasynów w Rzymie będzie Machiavelli, któremu nie w smak oddawanie władzy bohaterowi. Spięcia na linii Machiaveli-Ezio są nieuniknione, ale mimo to obaj panowie mają ze sobą współpracować. Jedną z minigier będzie obstawianie walk, a nawet da się samemu wziąć w nich udział. Zasady mają się zmieniać, w niektórych potyczkach zabronione będzie używanie broni, a w innych wykonywanie counterów. Ot, takie tam drobiazgi, ale możemy się spodziewać kolejnych wieści już niebawem. Ubisoft musi podgrzać atmosferę przed premierą gry. Podobno wkrótce dowiemy się więcej o Cesare Borgii.

łatwo, więc warto zaryzykować – to grozi najwyższ zgonem.

Zdziwiłem się, gdy w pewnym momencie zaczęły mnie gonić dwie osoby. Autorzy postanowili utrudnić życie graczom z wysokim poziomem doświadczenia i napuszczają na nich kilku łowców jednocześnie. To namiastka tego, co czeka w drugim trybie zwanym Alliance. Gracze dzielą się na drużyny, a członkowie danego teamu wcielają się w identycznie wyglądające postaci. Podstawowym



Zabicie cywila skutkuje rozwiązaniem kontraktu. Dopiero po kilku sekundach wyznaczany jest nowy cel. O pomyłkę łatwo, dlatego nie warto się spieszyć.

ginąłem, bo nie zauważyłem w porę postaci idącej za mną lub wręcz kierującej się wprost na mnie. Nie zdarzyło mi się spotkać nikogo, kto rozegrałby rundę i nawet raz nie został skasowany, dlatego nie przejmowałem się, gdy ktoś czasem mnie dopadł. Często nawet nie ma się na

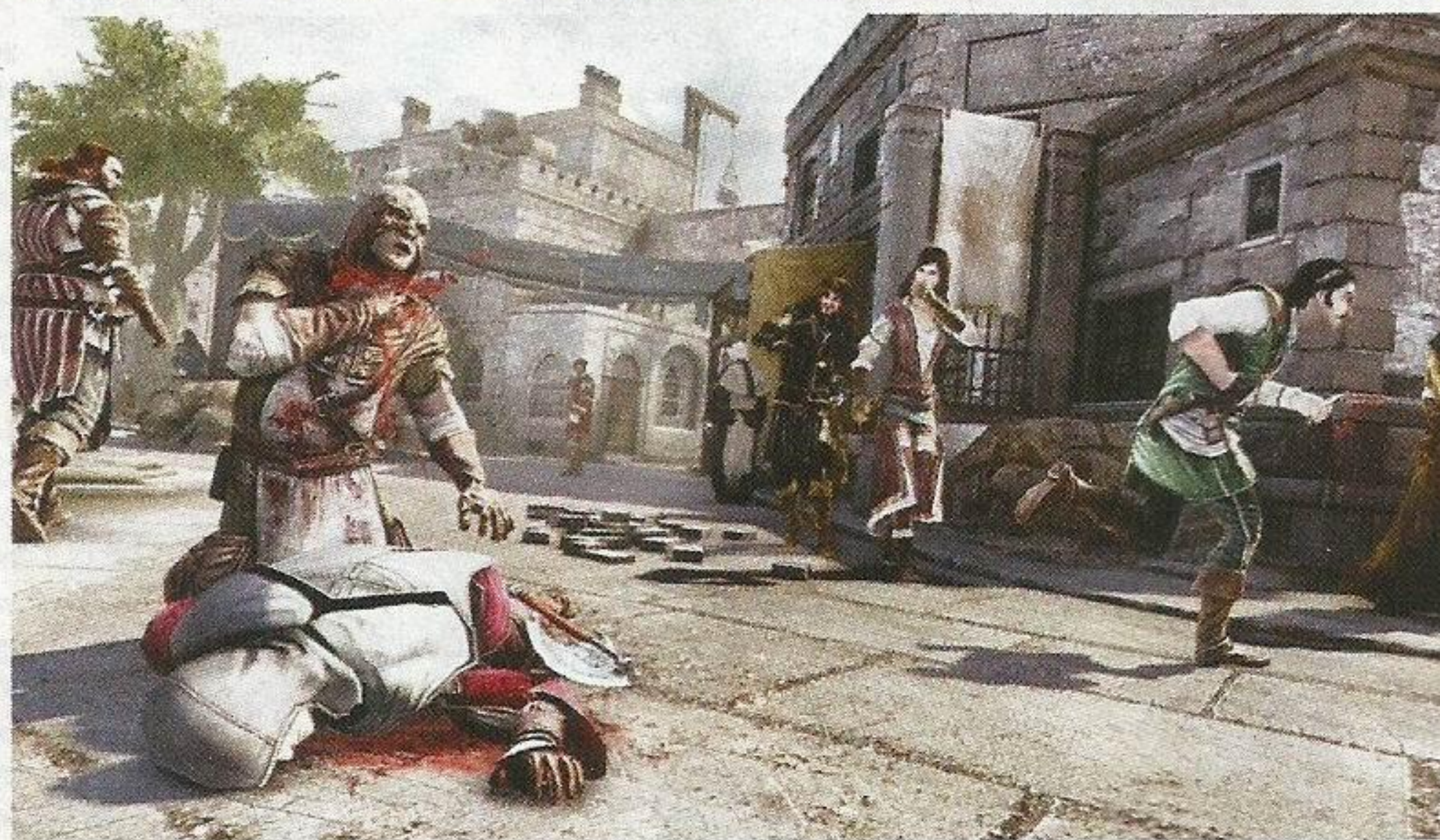
to wpływu; wielokrotnie moje ofiary po prostu na mnie wpadały albo wystawiały się na atak, gdy akurat zajęte były załatwianiem kogoś innego. Choćby człowiek chciał uciec, nie jest w stanie dopóki trwa animacja zabójstwa. W tym czasie przeciwnik podchodzi do niego i bez wysiłku podrzyna mu gardło... Poza tym, często doskonale wiedziałem, że za chwilę przeciwnik wykona atak, ale już nie mogłem uciec – jeśli wcisnął kwadrat we właściwym momencie, mogłem jedynie czekać na nieuchronną egzekucję.

W zależności od tego, w jaki



PRZED UBISOFTEM JESZCZE MNÓSTWO ROBOTY, BO ZDARZAŁY SIĘ TAKIE BŁĘDY, ŻE AŻ ZACZAŁEM OBAWIAĆ SIĘ O TO, CZY DO LISTOPADA DA SIĘ WSZYSTKO WYPROSTOWAĆ. PRZENIKI, LAGI, ZATAPIANIE W ŚCIANACH...





■ Zabijać można na dziesiątki sposobów i nie jest to puste hasło. Spodobała mi się możliwość wbicia ostrza przeciwnikowi, który tak zaferował się wspinaczką, że nie zauważył mnie czekającego na niego na dachu. Spadł, zanim zdążył się podciągnąć. Przerzucanie przez barierkę i zrzucanie w przepaść też jest fajne.

nie chciałbym biec pięciu minut tylko po to, by zobaczyć, jak konkurencja eliminuje mój cel.

Na początku nie rozumiałem dlaczego ktoś może wykończyć moją ofiarę, ale to oczywiście zasługa jej wysokiego poziomu doświadczenia przyciągającego łowców. Zaskoczyło mnie, że inaczej niż w wersji, w którą grałem na E3, nie mogłem zabić dowolnego Templariusza. Może developerzy zauważyli, że nie skupiałem się na polowaniach, tylko wypatrywałem wyróżniających się z tłumu i wtedy znienacka

kółka. Tak upokorzony napastnik zasługuje tylko na wyśmianie i utratę kontraktu.

MUSI BYĆ FLAWLESS. DOUBLE

Przed Ubisoftem jeszcze mnóstwo roboty, bo zdarzały się takie błędy, że aż zacząłem obawiać się o to, czy do listopada da się wszystko wyprostować. Przenikanie postaci przez NPC'ów jeszcze ujdzie, całkowite zatapanie się w ścianach jest już słabe, a poza tym beta często i mocno lagowała, co również

ZDZIWIŁEM SIĘ, GDY W PEWNYM MOMENCIE ZACZĘŁY MNIE GONIĆ DWIE OSOBY. AUTORZY POSTANOWILI UTRUDNIĆ ŻYCIE GRACZOM Z WYSOKIM POZIOMEM I NAPUSZCZAJĄ NA NICH KILKU ŁOWCÓW JEDNOCZEŚNIE

atakowałem, najczęściej zaliczając łatwego fraga. Szkoda, ale w sumie chyba mają rację, bo to było trochę nie fair w stosunku do graczy według zasad (ojee). Spodobała mi się za to możliwość upokorzenia polującego. Gdy gracze zachowują się nieostrożnie i robią dużo hałasu, ofiara zostaje powiadomiona, że tuż obok znajduje się ktoś, kto chce ją dorwać. To sygnał do ucieczki, ale co bardziej bezczelni i pewni siebie mogą przystanąć, wypatrzeć niezdarę oznaczoną odtąd czerwoną ikonką nad głową, a następnie po prostu do niej podejść i spoliczkować ją przez naciśnięcie

koniecznie musi zostać naprawione. Zacząłem się martwić, gdy wraz z innym graczem próbowaliśmy zabić tego samego gościa. Wbijaliśmy mu na zmianę ostrza w szyję lub podrzynaliśmy gardło, a on mimo naszego bestialstwa i spektakularnego pokazu okrucieństwa dalej żył i na dodatek próbował uciekać. Zdarzyło mu się też kilka razy teleportować w inne miejsce. Może i lagował, ale skoro odpaliła się animacja zabójstwa, to chyba powinien się gdzieś respaunować, a nie biegać dalej.

Jak już pisałem, w betę da się grać pomimo błędów. Mało tego, jest to świetne doświadczenie i polecam absolutnie każdemu, a zwłaszcza osobom, które marudzą, że już wszystko w grach wymyślono. Brotherhood pokaże im, jak bardzo się mylili. Wspominam o bugach, bo nie jestem przekonany, czy uda się je wszystkie wyeliminować (tak, napisałem to po raz trzeci). Z drugiej strony, nie wiem jak stara jest ta beta, a kod momentami wygląda na bardzo wczesny, więc może niepotrzebnie się martwię. Niech developerzy przejmują się swoją robotą, a ja w tym czasie powrócę do zabawy. Od czterech godzin nie przeorałem nikomu gardła brzytwą i zaczyna mi doskwieć głód krwi. Te trzęsące się ręce... //mieliu



problemem Alliance jest to, że gra nie wymusza kooperacji i szybko każdy idzie w swoją stronę zajmując się swoimi sprawami. Wspólne kille niby są wyżej punktowane, ale z drugiej strony wcale nie tak łatwo je wykonać, zwłaszcza gdy przeciwnicy są kumaci. Na widok dwóch zbliżających się kurtyzan czy katów, człowiek odruchowo odwraca się na pięcie i daje dyla.

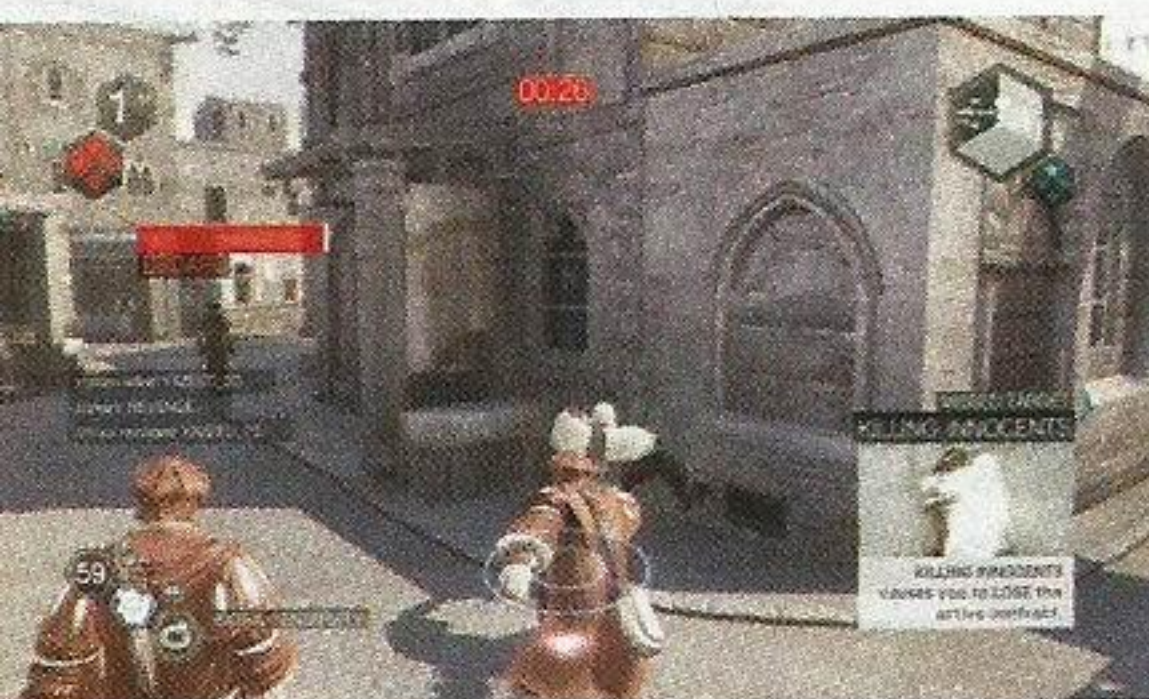
RZYMSKIE IGRZYSKA

Autorzy wymyślili sobie, że po osiągnięciu przez graczy jakiegoś milestone'a – w postaci określonej liczby fragów, rozegranych gier, czy czegoś innego – odblokowuje się dostęp do trzeciej mapy, fragmentu miasta Sieny. Mnie

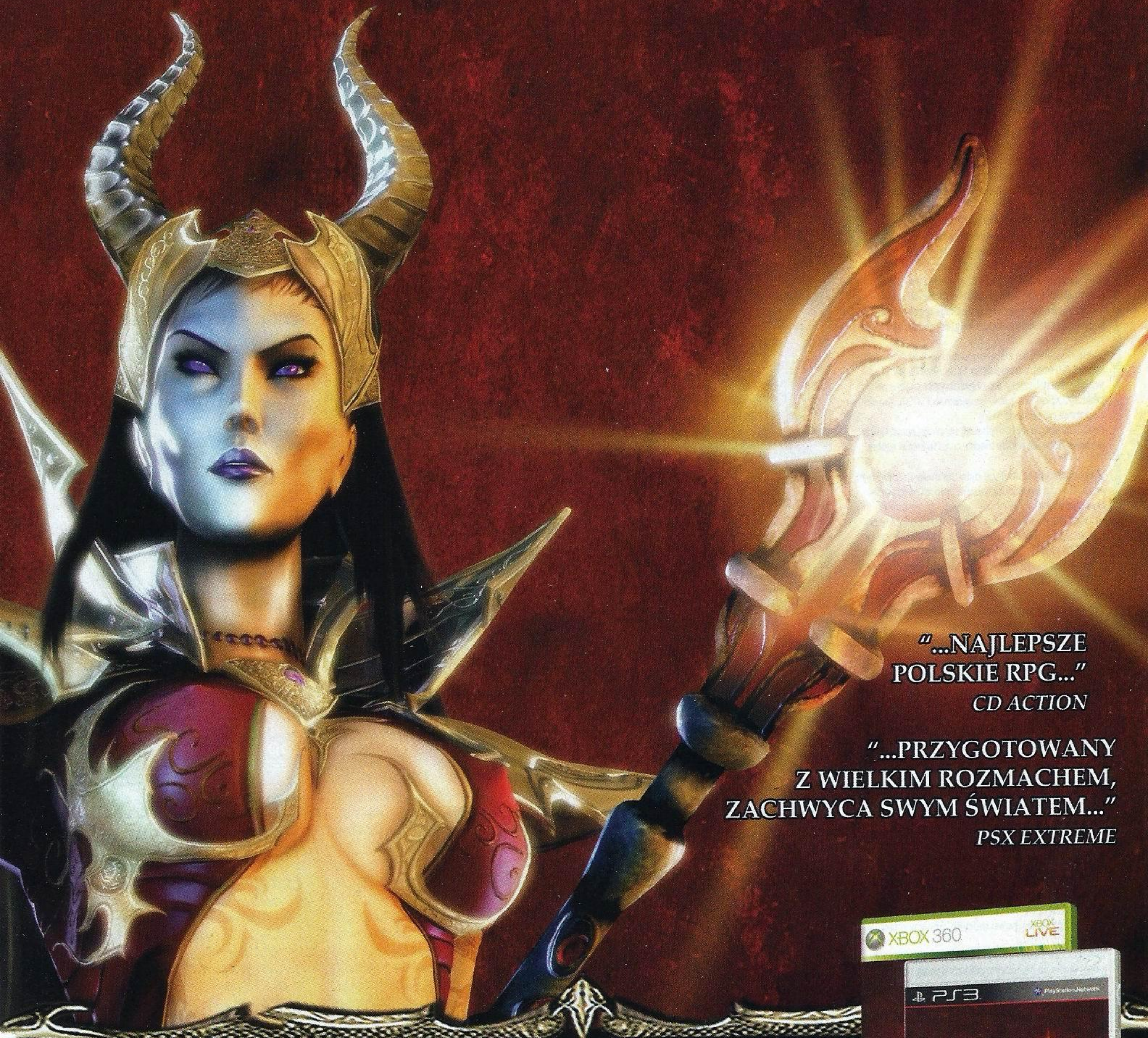
całkowicie wystarczą Castel Gandolfo i Rzym. Na obu bawię się doskonale, choć są totalnie różne. Pierwsza to po prostu kilka połączonych ze sobą pomieszczeń, dwa piętra, dziedziniec i generalna ciasnota, przez co trudno ucieka się przed napastnikami, a za to bardzo łatwo zagapić się i po prostu wejść na drugiego gracza.

Z kolei w Rzymie jest trochę szerzej, można też biegać po dachach, co daje większe możliwości przyczenia się, ale również ucieczki. Osoba próbująca zgubić pościg na obu mapach może liczyć na drobne udogodnienia w postaci drzwi automatycznie zamykających się za bohaterem w momencie, gdy przez nie przebiegnie. Są także stogi siana, w których można się ukryć.

Naturalnie w stosunku do wielkich miast z poprzednich części obie mapy są bardzo małe, więc szybko można się ich nauczyć. Czy jednak nie za małe? Do zabawy w osiem osób są raczej idealne, bo



NAJLEPSZA POLSKA GRA RPG OD CZASÓW WIEDŹMINA



"...NAJLEPSZE
POLSKIE RPG..."
CD ACTION

"...PRZYGOTOWANY
Z WIELKIM ROZMACHEM,
ZACHWYCA SWYM ŚWIATEM..."
PSX EXTREME

Gigantyczny, tętniący życiem
świat Antaloru,
ponad 230 bohaterów

Unikalny, niczym
nieograniczony system
tworzenia zaklęć i czarów.

Ponad 120 h rozgrywki,
setki questów oraz liczne
mini gry.



TopWare
INTERACTIVE

PS3

PlayStation
Network

XBOX 360

XBOX
LIVE

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I EDYTORIALNA W POLSCE
CDPROJEKT

PL
NAPISY

199 90

PC
DVD
ROM

16
www.pegi.info

reality
pump

(c) Copyright 1998 - 2009 by Zuxxez Entertainment AG. Developed by Reality Pump. Published by TopWare Interactive. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PS3" and "X" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

Tsunoda



„W kwestii wydatków chyba nigdy nie przegonił Microsoftu”.

Peter Dille, wiceprezes marketingu Sony subtelnie przejeżdża się po niedawnych przechwałkach MS związanych z „najdroższą w historii” premierą Halo: Reach

„Nintendo zawsze stawia sobie za cel zadziwić graczy swoim najnowszym sprzętem. Nigdy nie naśladowujemy konkurencji, wolimy podążać własną ścieżką i tak też będzie tym razem. Kiedy zobaczycie nową konsolę Nintendo, z pewnością opadną wam szczęki”.

Yoshio Sakamoto, twórca Metroida, zapowiada kolejną rewolucję. Czy Move i Kinect powinny już pakować manatki?

„Jeśli wnioskować z pre-orderów, w nadchodzące święta Kinect zostawi w tyle iPada pod względem liczby sprzedanych egzemplarzy. Xbox 360 już wyprzedza Wii i PS3, Kinect popchnie go jeszcze dalej”.

Kudo Tsunoda nie może nachwalić się swojej kamerki. Czy w praniu okaże się równie mocna, co jej twórca w gębie?

„Pamiętam jak szokujące było dla mnie Grand Theft Auto. Cała ta swoboda, można było iść wszędzie, zrobić wszystko. Świetna zabawa, ale zarazem obudził się we mnie strach przed tym jak ludzie na to zareagują. Teraz, opracowując Rising, w którym dajemy graczowi pełną swobodę cięcia ludzi na kawałki, często powracam myślami do moich pierwszych chwil z GTA”.

Shigenobu Matsuyama z Kojima Productions przeżywa obowiązkowe dla pracowników Kojimy comiesięczne rozterki moralne

„Jeśli weźmiemy tę godzinę, czy półtorej, filmików z gry i spytamy naszych klientów – od których dostaliśmy już dane kart kredytowych, i z którymi mamy bezpośredni kontakt – czy chcieliby kupić film Starcraft za 20 albo 30 dolarów... Zarobiliśmy więcej niż niejeden hit kinowy. Prawdopodobnie w ciągu najbliższych pięciu lat zaczniemy to praktykować”. Bobby Kotick, puculowata, roześmiana i rogata twarz Activision po raz kolejny dowodzi, że pod względem wymyślania rewolucyjnych sposobów dojenia fraje... Tzn. klientów, nie dorówna mu nikt

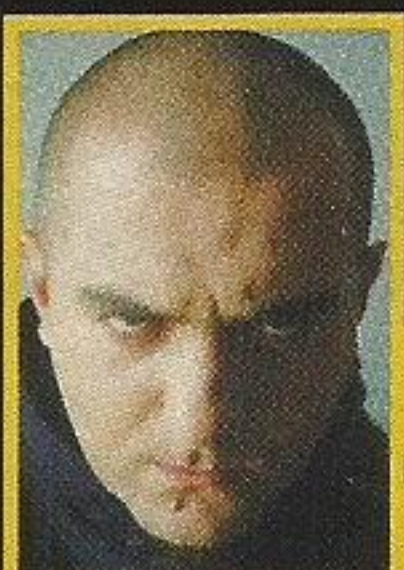
„Wiecie, to co było cool 12 lat temu niekoniecznie nadal takim jest. Gdyby stary Dante wszedł do baru gdziekolwiek poza Tokio, wyśmiano by go. W naszej wersji DMC musieliśmy pójść do przodu – nowa muzyka, nowy wygląd, nowy styl”. Tameem Antoniades z Ninja Theory próbuje ostudzić gniew fanów po pierwszym pokazie Dantego w wersji anorektyk z grzywką

„Wydaje mi się, że problem z tym nowym Dante jest taki, że to NIE JEST Dante”. Hideki Kamiya, ojciec serii DMC, nie wydaje się przekonany

„Myślę, że wielu ludzi dostrzega jak rozważną decyzją było utrzymanie niskich kosztów. Blu-ray nie utrzyma się jako format. Ludzie przechodzą z DVD prosto do cyfrowych downloadów, dlatego oferujemy filmy w rozdzielczości Blu-ray do ściągnięcia prosto na dysk, lub bezpośredniego obejrzenia. I na co komu Blu-ray?”. Stephen McGill z Microsoftu wykorzystuje moment zmiany płyty w FFXIII w wersji na Xboxa 360, żeby dopieć konkurencji

„Cały ten skandal mocno mnie zaskoczył. Nikt nawet nie zauważył opcji gry Talibami, dopóki jakiś dziennikarz nie podstawił pudełka pod nos matce zmarłego w Afganistanie żołnierza”.

John Riccitello, szef EA, wspiera swoich chłopców walczących na froncie kontrowersji



Krooger

ACHIEVEMENT UNLOCKED

Game on the Shelf – 50GS > Game On Demand – 10GS

Koniec uzalania się nad sobą i koniec z sentymentami. Jest tu i teraz, a jutro będzie jutro. Tylko szkoda, że to co jest dzisiaj, nie jest już takie jak kiedyś, a jutro jest bardzo niepokojące.

Nie jestem graczem mocno pecetowym, ale wychowałem się na komputerach AT w sali informatycznej, a później swoim własnym 386DX w moim rodzinnym domu. Kiedy kupiłem pierwszą oryginalną grę, a była to Tajemnica Statuetki, był rok 1993, a ja dostałem swojego pierwszego, wspomnianego prawdziwego „klona IBM”. Pamiętam niebieskie pudełko gry z siermiężnym logo i złotą statuettą na froncie. W środku dwie różowe dyskietki 3,5 calowe, ciemnoczerwona kartka z kodami zabezpieczającymi (niby ciężko miały się kserować) i tajemnicza gazetka. Pamiętam to, jakby wydarzyło się wczoraj, pomimo tego, że gra spoczywa od kilku lat w moich zbiorach na drugim końcu miasta, u rodziców. Notabene jest dokładnie jak w filmach – póki stoi praktycznie nie ruszony, a półki wypełniają pudełka z grami. Gazetka ta – nie pamiętam jaki dokładnie miała tytuł – zrobiła na mnie ogromne wrażenie. Oprócz samej gry dostałem gadżet! Taka niby instrukcja do gry, wprowadzająca w całą historię, okraszona szeregiem nieprawdopodobnych, zabawnych artykułów. Poczuliśmy się jak klient wyższej kategorii i to właśnie od tego zakupu rozpoczęło się moje zamilowanie do oryginalnych gier. Kasety do Commodore 64, przegrywane kiedyś na Giełdzie Komputerowej na ul. Grzybowskiej, straciły dla mnie absolutnie wartość, a półka zaczęła się bardzo powoli zapełniać kolejnymi pudełkami.

Wtedy to było coś. Każda gra była solidnie zapakowana w duże kartonowe pudełko, w środku oprócz dyskietek znajdowały się kolorowe, często opasłe instrukcje i zawsze to „coś”. A to Dziennik Kapitana, mapa, czy lista ciosów. Aż chciało się to wszystko mieć! Ocierając się w swojej karierze o ludzi, którzy wtedy, gdy ja byłem małym szczylem i odkładałem z kieszonkowego na gry, rozpoczynali tak naprawdę polski rynek legalnych gier, dowiedziałem się wielu fantastycznych historii z tamtego okresu. Kiedy IPS czy Mirage stawiały pierwsze kroki w poważnej dystrybucji tytułów pecetowych, nie było tak jak dzisiaj. Dzisiaj wydawca składa poligrafie u siebie w firmie na 25 calowym monitorze, później Pan Drukarz przyjeżdża z gotowym wydrukiem testowym; to wszystko jest akceptowane i ktoś w drukarni przekreśla przysłowiową czerwoną gałeczkę rozpoczynając produkcję. W międzyczasie tłoczni produkuje płyty (notabene to z reguły właśnie z tłoczni trafiają na rynek pierwsze pirackie kopie i nie dzieje się tak tylko w Polsce, żeby nie było) i gdzieś pomiędzy maszyny składające pudełka, a foliarkę zajmującą się konfekcją, wpadają gotowe cedeki. Oczywiście nie wszystko robi maszyna. Często jest zwyczajna linia produkcyjna gdzie ludzie ręcznie wyposażają pudełka z grami w zawartość.

Gotowy produkt trafia do magazynu wydawcy, skąd wywożony jest sukcesywnie do sklepów. Wszystko to dzieje się poza firmą wydawniczą, więc stwarza pozory sprawnie działającego mechanizmu.

Kiedyś było inaczej. Gdy gry pecetowe sprzedawały się w ilości kilkuset sztuk, a nie kilkudziesięciu tysięcy, jak ma to miejsce dzisiaj, cały proces produkcyjny odbywał się... u wydawcy! Jedynie obwoluty do pudełek przyjeżdżały z drukarni, a resztę trzeba było robić samemu. Oczywiście wyprodukowanie 200 pudełek z Dungeon Masterem wewnątrz firmy przez kilka osób nie było jakimś wyzwaniem, ale pokazuje to skalę rozwoju zarówno w kwestii mechanizmów funkcjonujących na rynku, jak i wielkości samego przedsięwzięcia. Gier wydawało się zdecydowanie mniej i w mniejszych nakładach, więc obowiązkiem osoby siedzącej w dziale sprzedaży, czy też marketingu, była również popołudniowa konfekcja pudełek. Brali w tym udział dosłownie wszyscy. Gdy



Chcąc wyróżnić się z tłumu, sięgamy zatem po edycje kolekcjonerskie gier. Kiedyś sama gra była edycją kolekcjonerską, a teraz te wielkie pudła, w których to

WYDAWCY MNIE ROZPIEŚCILI, ABY NAGLE STWIERDZIĆ, ŻE JUŻ WIĘCEJ DUŻYCH PUDEŁEK NIE BĘDZIE. PECETOWE GRY, KTÓRE PRZEZ LATA WZBRANIAŁY SIĘ PRZED WPAKOWANIEM ICH DO PUDEŁEK DVD, BEZLITOŚNIE W NICH WYLĄDOWAŁY

przyjeżdżał gorący tytuł, trzeba było zrobić to szybko i sprawnie, więc od biurka odchodzili wszyscy i nawet Pani Sprząająca zakasywała rękawy i składała kartonowe pudełka. W wielu firmach w magazynach stoją jeszcze stare foliarki, które ostatnie dotykały pudełek przed zapakowaniem na paletę. Pudełko takie zazwyczaj swoje ważyło. Jak już wspominałem, oprócz samej gry duży nacisk kładziono na wszelkiego rodzaju gadżety. Kupując w sklepie grę miało się świadomość trzymania w ręku czegoś wyjątkowego, niepowtarzalnego i złożonego ręcznie. Prawdziwa manufaktura. To niczym samochody składane ręcznie, których posiadacze czują się dużo bardziej poważani niż właściciele samochodów zjeżdżających z linii masowej produkcji. Wtedy każdy posiadacz oryginalnej gry był właśnie taką wyjątkową osobą.

Teraz jest inaczej. Gier z taśmy zjeżdżają dziesiątki tysięcy i niestety – sam produkt sprawia wrażenie takiego Volkswagena, którego wszyscy mogą mieć. Nie uwłaczając samej jakości produkcji, bo w końcu Volkswagen to całkiem niezawodny i porządny pojazd, mamy wrażenie, że jesteśmy jednymi z wielu... bardzo wielu ludzi. A to wcale nie jest takie fajne. Kupując w sklepie grę na PC nie spodziewamy się niczego więcej oprócz samej gry. To tak jak z filmami – jest film i nic więcej. Oczywiście zamiast fizycznie dorzucanych dodatków

gra staje się powoli zbędnym dodatkiem, zastępują nam pudełka z grami sprzed lat. Tylko dlaczego kiedyś gra ważąca jeden kilogram kosztowała 99 złotych, a teraz „kolekcjonerka”, często nie różniąca się zawartością od pudła z grą sprzed 10 lat, kosztuje tyle, co średniej klasy konsola? Masowy rynek konsolowy od zawsze był pozbawiony gadżetów. Jak do pudełka DVD schować brelok, książkę czy koszulkę? Konsolowcy od zawsze byli pod tym względem gorzej traktowani i jedynie gracze pecetowi przywykli do wypasionych pudeł.

Nie chcę, by wyszło na to, że jestem fanatycznym gadżeciarzem growym. Lubię mieć coś dodatkowego, ale nadal liczy się dla mnie sama gra. Ostatnio jednak kupując grę i chowając ją do tylniej kieszeni spodni uświadomiłem sobie, że 10 lat temu byłoby to niemożliwe. Gdzie się podziały te duże pudełka? Teraz mamy pudełka DVD, za kilka lat będziemy dostawali gry w pudełkach ledwie okalających krążek, a za kolejne 10 lat w ogóle nie będziemy mieli pudełek? Boję się dystrybucji cyfrowej. Ma ona swoje oczywiste zalety, ale jak ja miałbym się obejść bez świeżutkich, pachnących pudełek obdzieranych z folii? Boję się tego, a Wy? ■

Krooger jest wyznawcą prasy drukowanej i aktywnym dziennikarzem growym od ponad 10 lat. W międzyczasie zdarzyło mu się przejść na drugą stronę barykady, ale zarzeka się, że nigdy już tam nie wróci. Ostatnio skupił się na produkcji i prowadzeniu programów telewizyjnych o grach. Pisarsko realizuje się w NEO+.

DOŁĄCZ DO NAJLEPSZYCH

NBA 2K11

FACEBOOK.COM/NBA2K 15.10.10



XBOX 360

XBOX^{*}
LIVE



PlayStation



PlayStation Network



^{*} Usługa Xbox Live[®] dostępna w Polsce pod koniec 2010 r.

According to 2000-2011 erankings.com and NPD data. © 2005-2010 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrights designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2010 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Wii is a trademark of Nintendo. © 2006 Nintendo. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners.

PlayStation

MOVE

bonus round

SPRAWDZAMY GRY, KTÓRE DOSTAŁY WSPOMAGANIE MOVE PO PREMIERZE URZĄDZENIA

Zgodnie z zapowiedziami, tuż po premierze PlayStation Move kilka gier dostało nieodpłatne uaktualnienia do ściągnięcia z PlayStation Network, pozwalające na zabawę przy pomocy kontrolera ruchu. Wydawcy przygotowali też reedycje tytułów – jak choćby Capcom z RE5: Gold czy Sony z EyePetem – które zawierają uaktualniony kod od razu na płycie. Oto szybki rzut oka na ofertę.

RESIDENT EVIL 5: GOLD EDITION

Capcom już raz przerabiał sterowanie kontrolerami ruchowymi w Resident Evil – czwarta część w wersji Wii Edition ukazała się na konsoli Nintendo i była jedną z pierwszych, „poważnych” tudzież „prawdziwych” gier na Wii, w których sensownie zaimplementowano sterowanie za pomocą wiłota i gruszki. Tym większy szacun dla Capcomu, że miało to miejsce około rok po premierze konsoli, jeszcze zanim Ninty pokazało światu nakładkę Motion Plus. Do dzisiaj wiele osób twierdzi, że to najlepsza ze wszystkich wersji RE4 właśnie ze względu na sterowanie.

Z takim doświadczeniem Capcom po prostu nie mógł sknocić obsługi nowego kontrolera ruchu Sony w Resident Evil 5. I faktycznie nie sknocił, choć jeden szczegół nie pozwala mi napisać, że jest aż tak dobrze, jak w przypadku „czwórki” na Wii. Problemy sprawia

bowiem obracanie kamerą. W RE4 poruszało się nią za pomocą przycisków kierunkowych na krzyżaku znajdującym się nad przyciskiem A, któremu na różdżce Sony odpowiada przycisk Move. Tyle tylko, że nad przyciskiem Move nie ma krzyżaka i tu jest pies pogrzebany. Teoretycznie można wcisnąć spust (T), a gdy pojawi się celowniczek poruszyć nim do krawędzi ekranu i puścić spust. W ten sposób kamera faktycznie się obróci, ale dosłownie o kilka centymetrów.

Niby wystarczyłoby zrobić tak, żeby sam ruch różdżką na boki wymuszał obrót kamery, tymczasem machając nią zadaje się ciosy nożem. W „czwórce” atak nożem przypisany był pod ruch gruszką, ale nie dało się tego przenieść do RE5, bo Navi nie ma żyroskopów. Można machać do woli, a i tak ruch nie zostanie zarejestrowany.

Można grać za pomocą kombinacji Move i Dual Shock, ale pad niewygodnie leży w lewej ręce, więc polecam korzystanie z Navi. Tym bardziej, że przygotowano kapitalne ustawienie sterowania. Grucha (a dokładniej analog i przyciski) służy do chodzenia, biegania i wykonywania szybkich obrotów o sto osiemdziesiąt

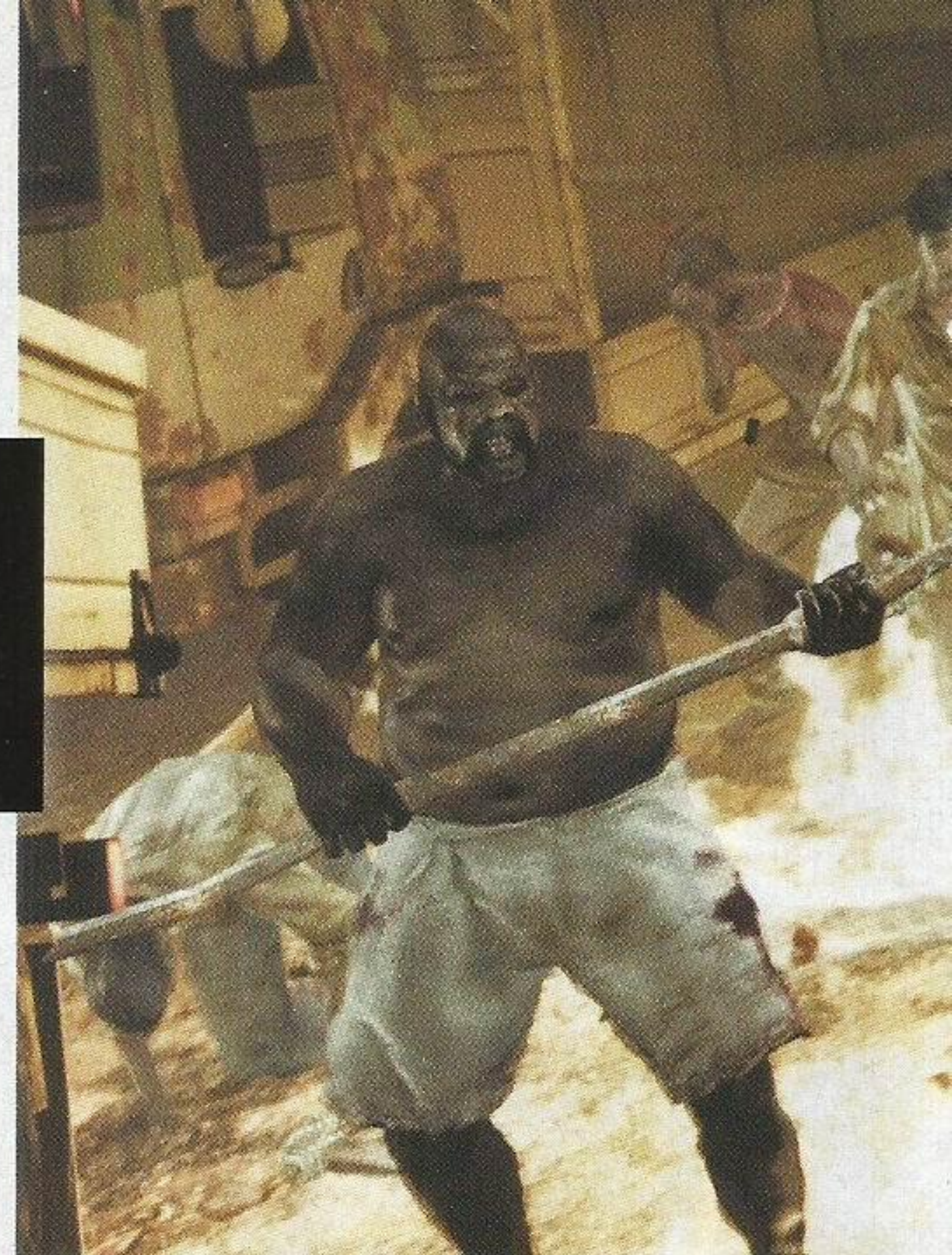
stopni, jest także przycisk odpowiedzialny za atak nożem. Różdżka natomiast służy właściwie tylko do zarządzania przedmiotami oraz celowania.

Celowniczek pojawiający się, gdy postać mierzy z broni, lata po ekranie jak szalony. Move jest diabelnie czuły, wykrywa najmniejszy ruch i z tego powodu miałem problemy z zasadzeniem headshota. Trzeba będzie trochę poćwiczyć celność, ale na pewno chętnie pogram dłużej, bo pomijając problemy z kamerą bawiłem się wybornie. Problemów z kalibracją nie miałem żadnych, nie zauważyłem również żadnych wtop przy używaniu dwóch różdżek w trybie kooperacji. Nie marudzę też, że spustem podnosi się broń do celowania, a strzela wciskając przycisk Move, bo identycznie było w RE4 na Wii i jakoś nikomu to nie przeszkadzało.

Jedyny minus – Move działa wyłącznie z RE5: Gold Edition. Jeśli dopiero macie zamiar rozpocząć przygodę z afrykańskimi „zombialami”, nie powinno być to dla Was problemem. //Mielu

R.U.S.E.

Przed premierą PlayStation Move dużo mówiło się o obsłudze gier strategicznych przy pomocy nowego kontrolera. Jeżeli denerwuje Was sterowanie padem, a myśl o graniu na



pecetach napawa Was obrzydzeniem, powinniście sprawdzić R.U.S.E.

Strategia Ubisoftu umożliwia zabawę na kilka sposobów. Można grać samym Motion Controllerem, choć nie będziecie mieć wówczas dostępu do wszystkich opcji, np. skrótów przywołujących myśliwcę czy bombowce. Jednak nadal można wydawać rozkazy jednostkom poprzez ich zaznaczenie, więc na dobrą sprawę Motion

Controller wystarczy do dobrej zabawy. Najlepszym rozwiązaniem jest Motion Controller i Navi, bo kombinacja Dual Shock 3 w lewej ręce i różdżka w prawej jest zbyt niewygodna.

Zasady sterowania można ogarnąć w minutę i niepotrzebne są jakiejkolwiek samouczki. Kontroler działa jak myszka i służy do zaznaczania jednostek oraz wydawania im rozkazów. To samo dotyczy rozbudowy bazy i korzystania z forteli. Można nim również kontrolować kamerę poprzez zbliżanie ręki do telewizora lub oddalanie jej. W pierwszych chwilach miałem problemy z przyzwyczajeniem się do tego rozwiązania i musiałem pilnować, by kontroler nie zniknął z pola widzenia kamery, ale szybko opanowałem sterowanie.

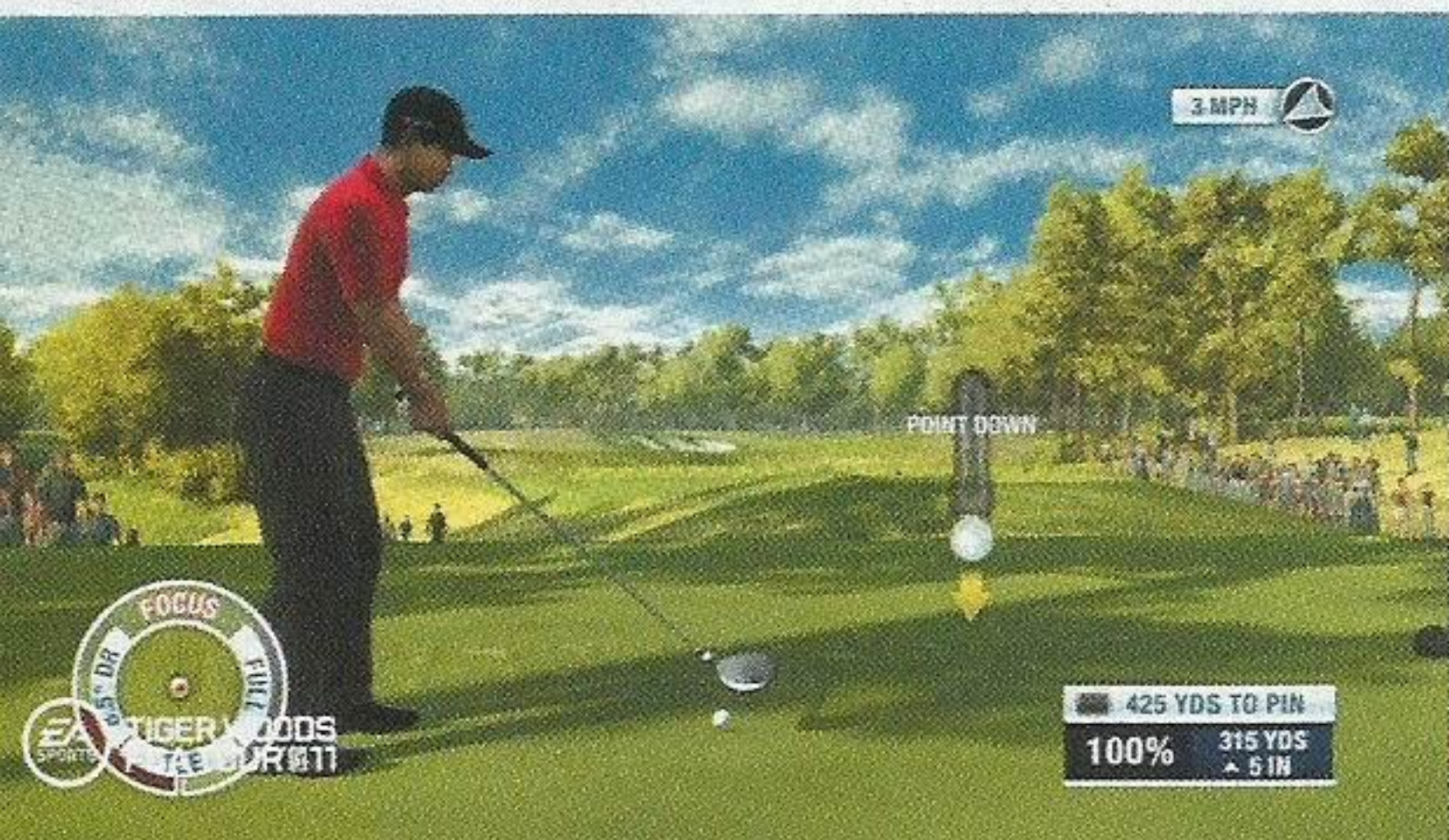
Move okazał się idealnym

kontrolerem dla R.U.S.E.. Rozgrywka jest stosunkowo wolna, a mapy na tyle duże, by szybkość reakcji nie miała decydującego znaczenia. To nie StarCraft II, gdzie najważniejsza jest skala mikro oraz wydawanie dwustu rozkazów na minutę. Poza tym, przy dalszym ustawieniu kamery oddziały da się grupować, co powoduje, że zamieniają się w duże, łatwe do zaznaczenia żetony. To wszystko powoduje, że można spokojnie grać używając nowego kontrolera Sony, choć nie wyobrażam sobie, jak miałyby wyglądać rozgrywka choćby w Command & Conquer. Wydaje mi się, że typowe RTSy są po prostu zbyt szybkie, a jednostki za małe, by Move mógł sobie z nimi poradzić. Nie chcę jednak wybiegać w przyszłość – kto wie, być może patenty z R.U.S.E. na sterowanie różdżką zostaną przejęte przez innych twórców gier.

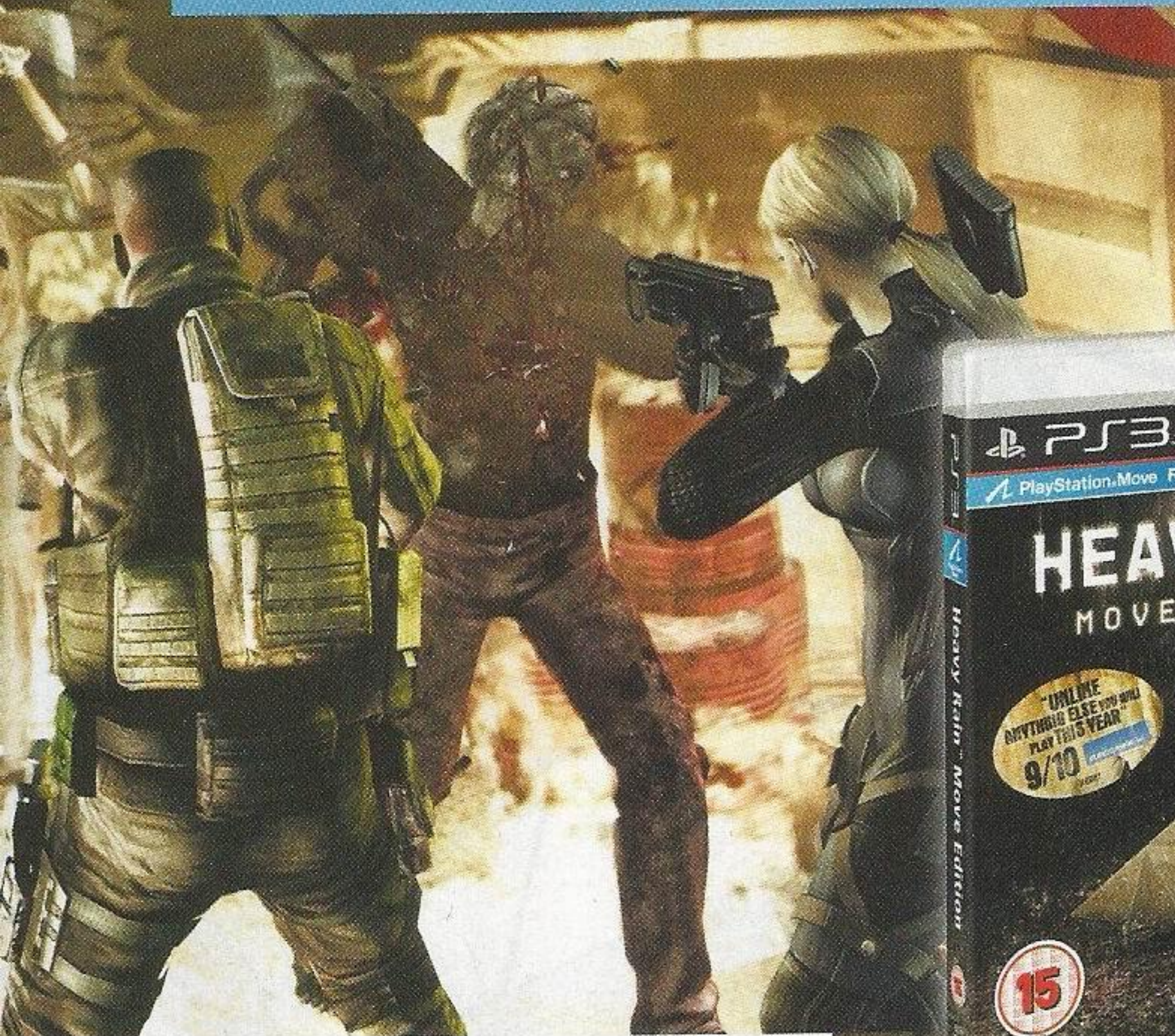
R.U.S.E. jest jak najbardziej grywalny na Move i po dłuższym treningu można uzyskać lepsze wyniki na kontrolerze ruchu niż na zwykłym padzie. A skoro gra się lepiej, to warto spróbować. //Fax

HEAVY RAIN

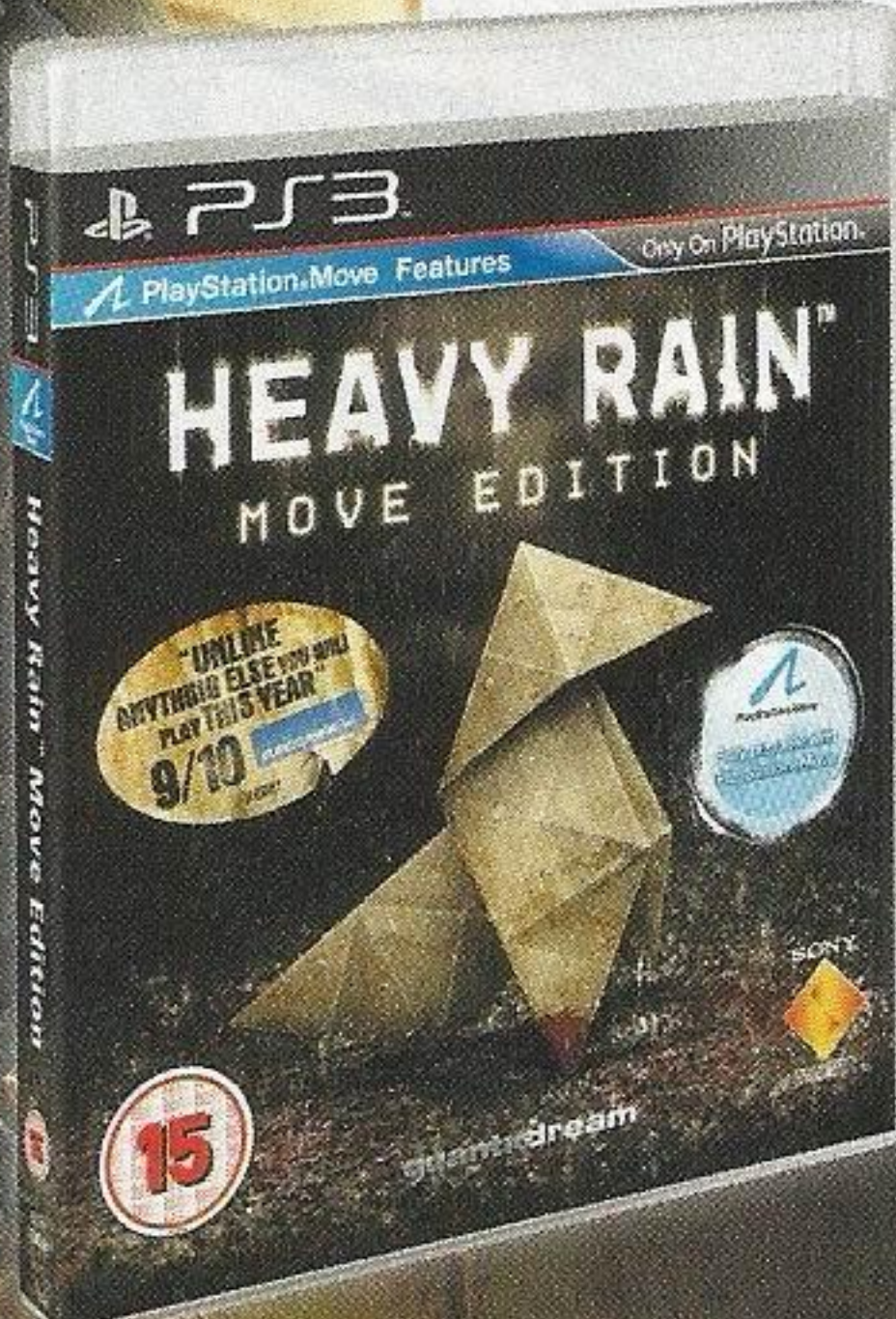
Heavy Rain może wydawać się grą idealną, by grać w nią



□ R.U.S.E. i Tiger Woods PGA Tour 2010 to dwa różne przykłady implementacji sterowania za pomocą PlayStation Move – to w R.U.S.E. bardzo nam się podobało, z kolei Tiger Woods niestety zawodzi. Im dalej, tym będzie lepiej.



□ Heavy Rain: Move Edition ukaże się 8 października i będzie wzbogacony w stosunku do oryginalnej wersji nie tylko o obsługę Move prosto z pudełka, ale także o jedyną wydane DLC do gry z nową scenką, trzy dynamiczne motywy dla XMB, ścieżkę dźwiękową i dziewięć filmów z produkcji gry. Na pewno warto mieć tę grę w swoich zbiorach, a skoro dają tyle bonusów...



□ Dwa pudełka Resident Evil 5: Gold Edition – z lewej strony standardowe, wyżej zaś nowa reedycja, na której Capcom nakleił znaczek „PlayStation Move Compatible”. Edycje nie różnią się od siebie poza tym, że nowa działa z Move bez potrzeby ściągania uaktualnienia.



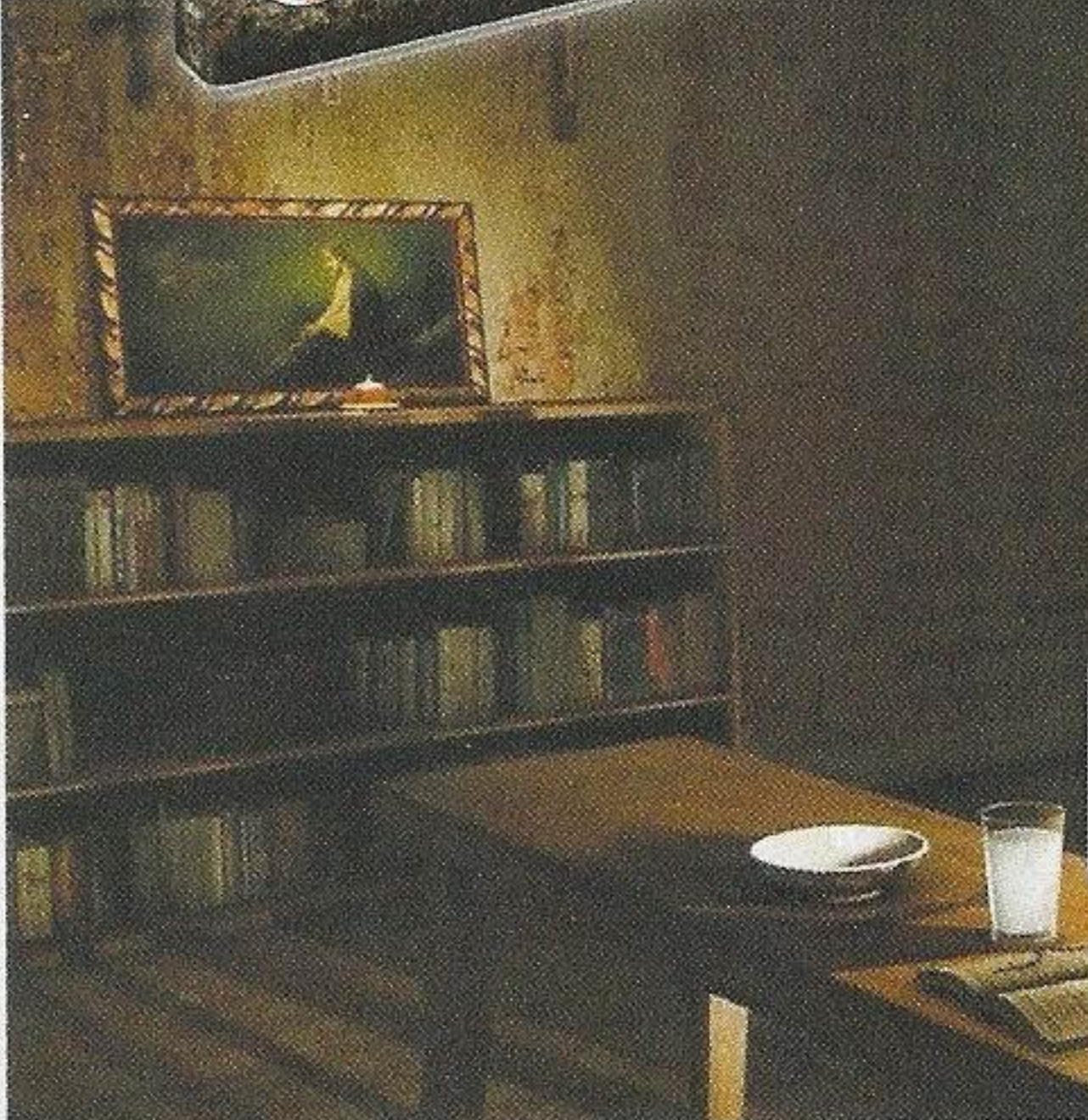
za pomocą Move, wszak wielokrotnie już widzieliśmy, że machanie wilotem i gruchą podczas QTE sprawdza się doskonale – a czym innym niż jedną wielką sekwencją QTE jest thriller autorstwa Quantic Dream? O dziwo jednak wcale nie jest tak łatwo przyzwyczaić się do nowego sterowania i cieszyłem się, że gra zaczyna się bardzo spokojnie, a akcja rozwija w żółtym tempie. Prawdopodobnie osoby, które nie grały jeszcze w Heavy Rain i od razu rozpoczną swoją przygodę z grą korzystając z Move nawet nie zauważą problemu. Co innego, gdy kończyło się ją wielokrotnie grając na padzie, wtedy z przestawieniem się są niemałe problemy.

Najgorsze są momenty, gdy trzeba wciskać i często również przytrzymywać kilka przycisków, a następnie wykonać określone ruchy ręką. Nie jest wielkim problemem nacisnąć T (spust) oraz przycisk Move i jakiś geometryczny, bo znajdują się obok siebie i można je naraz wdusić kciukiem. Gorzej gdy nagle okazuje się, że kontroler trzeba trzymać pionowo, a następnie machnąć nim do siebie a później w stronę ekranu. Urządzenie jest bardzo czułe i łatwo o pomyłkę, a to oznacza konieczność powtarzania całej sekwencji. Nie muszę dodawać jak irytujące to jest, gdy trzeba się spieszyć.

Gra się zupełnie inaczej niż na padzie. Na Dualu musiałem wykonać gałką płynny ruch po połowie okręgu żeby Jayden przeszedł pod taśmą policyjną i wydawało mi się to bardzo naturalne. Tymczasem Move trzeba przytrzymać pionowo, a następnie pochylić go w bok o dziewięćdziesiąt stopni. Kompletnie nie czułem tego ruchu, miałem wrażenie jakbym sterował robotem, co negatywnie odbiło się na wczuciu się w grę.

Z drugiej strony, podczas walk sterowanie za pomocą różdżki wypada znacznie lepiej. Logiczne, że bardziej naturalne jest wykonać ruch ręką, by zadać lub zablokować cios niż wdusić przycisk. Dzięki temu jest jeszcze większa szansa, że przy grze będą dobrze bawić się rodzice, wujostwo i inni gracze niedzielnicy, których historia Zabójcy z Origami ciekawi, ale nie potrafią ogarnąć, czym różni się L1 od R1.

Nie trzeba długo grać, by dostrzec, że gra nie

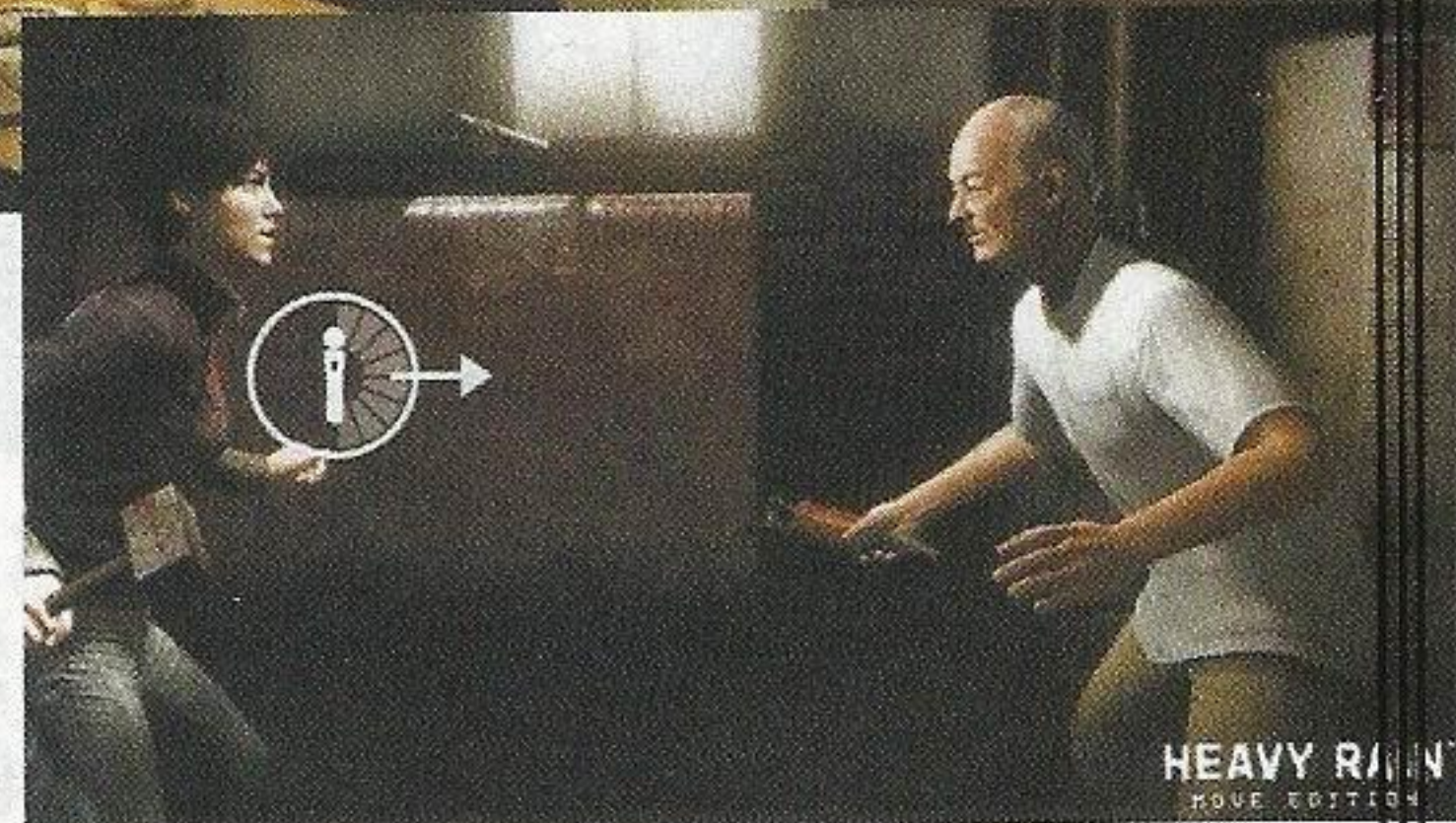
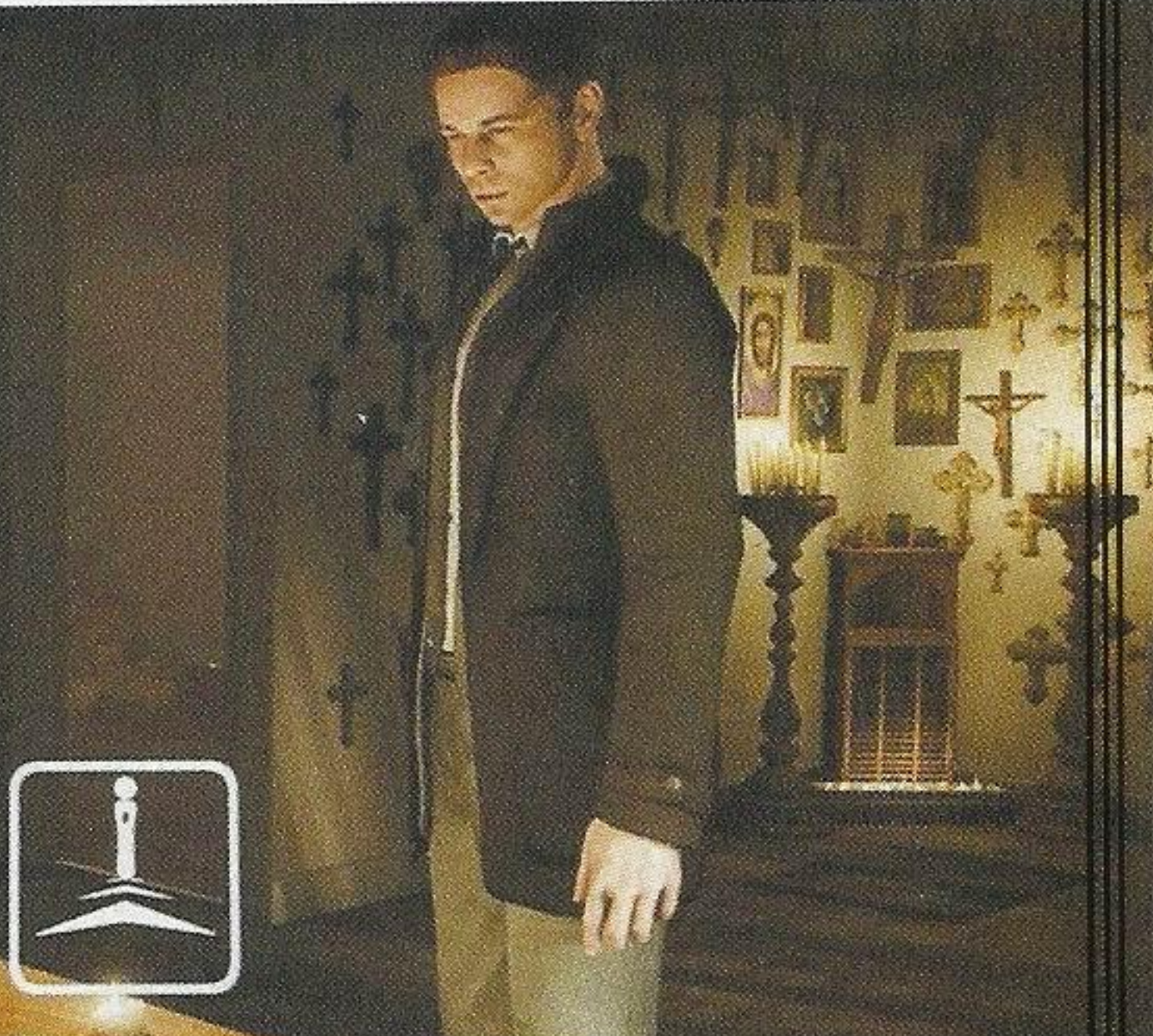


została stworzona z myślą o Move, niemniej polecałbym właśnie Move Edition osobom, które jeszcze nie miały przyjemności zagrać w Heavy Rain. //Mielu

TIGER WOODS PGA TOUR 11

Wstrzymywaliśmy się z recenzją tej gry czekając na PlayStation Move, ale to co zobaczyłem po uruchomieniu, rozczarowało mnie. Wydawać się mogło, że po

okielznaniu wilotu Elektronicz poradzą sobie bez problemu z Move w swoim golfie – nic z tych rzeczy. Przed każdym uderzeniem trzeba kalibrować kontroler celując w dół, same uderzenia i ich animacje nijak się mają do ruchu gracza, jest ogromny lag, gra czasem nie rejestruje ruchów, wreszcie przy pomocy Move nie można nawet śmigać po menuach. A to już naprawdę dziwne niedopatrzenie. Mam wrażenie, że obsługa została dodana jakoś na siłę, a EA dopiero pokażą na co ich stać w kolejnej części – gdy już rozkminia ostateczną technologię. Tiger – choć oczywiście brzydszy – lepszy jest na Wii. //Gulash



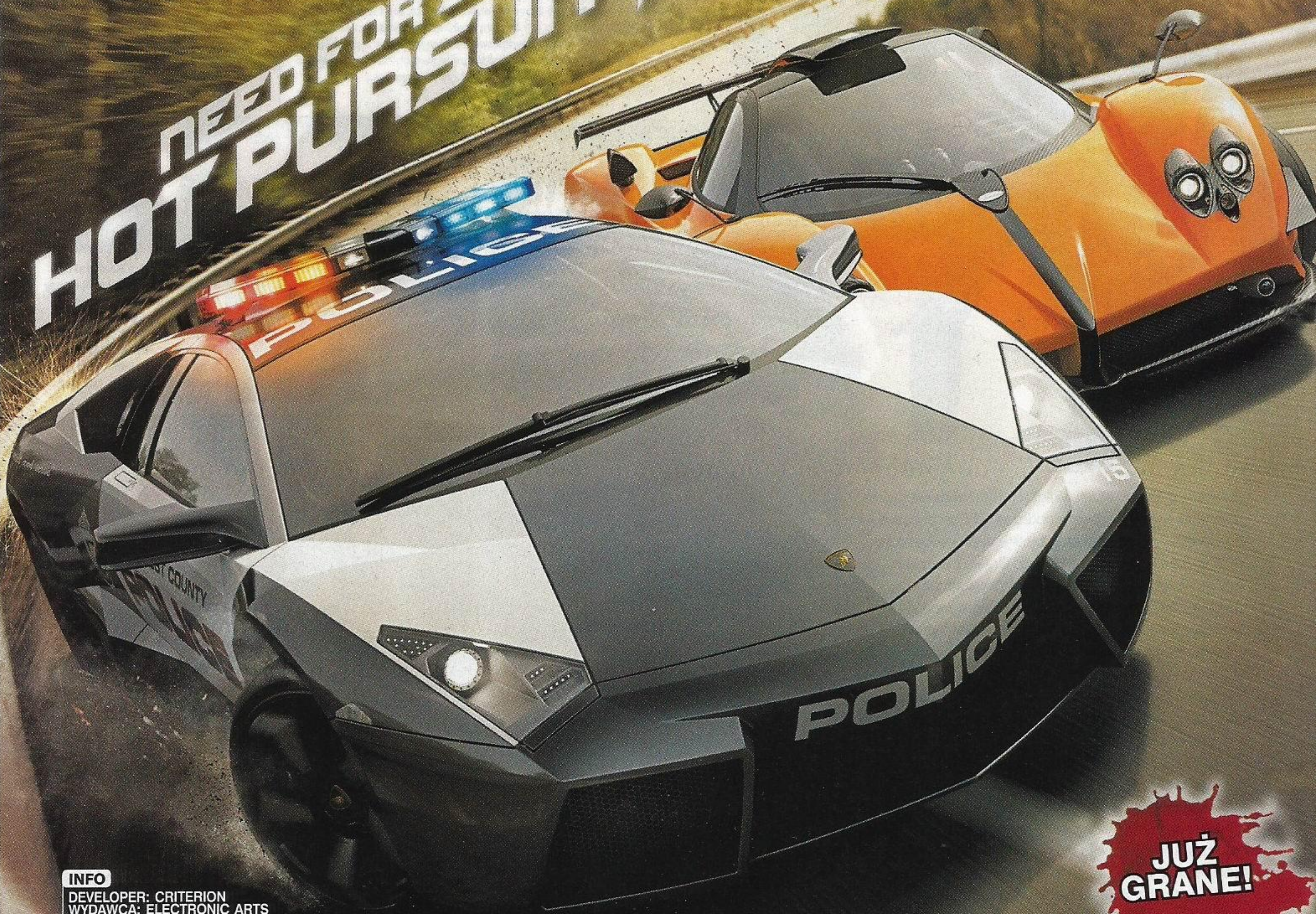
EYEPET: MOVE EDITION

Grać w EyePet za pomocą karty dodawanej do zestawu z pierwszą wersją gry, czy przy użyciu Move – oto jest pytanie. Moim zdaniem ta druga opcja jest sto razy lepsza. Kontroler wygodnie leży w dłoni, łatwo wybiera się nim opcje. Mycie wirtualnego zwierzątka jest o wiele bardziej naturalne, gdy w rękę trzyma się różdżkę. Szorowanie EyePeta Movem natychmiast skojarzyło mi się z używaniem szczotki do pleców. Dzięki kontrolerowi ruchu interakcja z sierściuchem jest jeszcze bardziej naturalna, granica między światem realnym, a wirtualnym została jeszcze mocniej zatarta.

Karta to tylko jeszcze jedno zbędne akcesorium. Kamera nie zawsze dobrze wykrywała ruchy, a jak łatwo się domyślić, ten problem nie występuje w przypadku PlayStation Move. Przede wszystkim jednak, nareszcie sensu nabrało rysowanie obrazków. Wcześniej trzeba było malować na kartce papieru, a następnie przykładać ją do kamery, której czasami szło lepiej z odczytywaniem, a czasami gorzej. Movem „maluje się” celując w ekran. Być może łatwiej malować na kartce, ale przynajmniej gra bezbłędnie odczytuje nasze bazgroły. Krótko mówiąc, jeśli grać w EyePet, to tylko na Move. //Mielu



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT



INFO

DEVELOPER: CRITERION
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 11 LISTOPADA
KONSOLA: PS3, XBOX 360

**JUŻ
GRANE!**

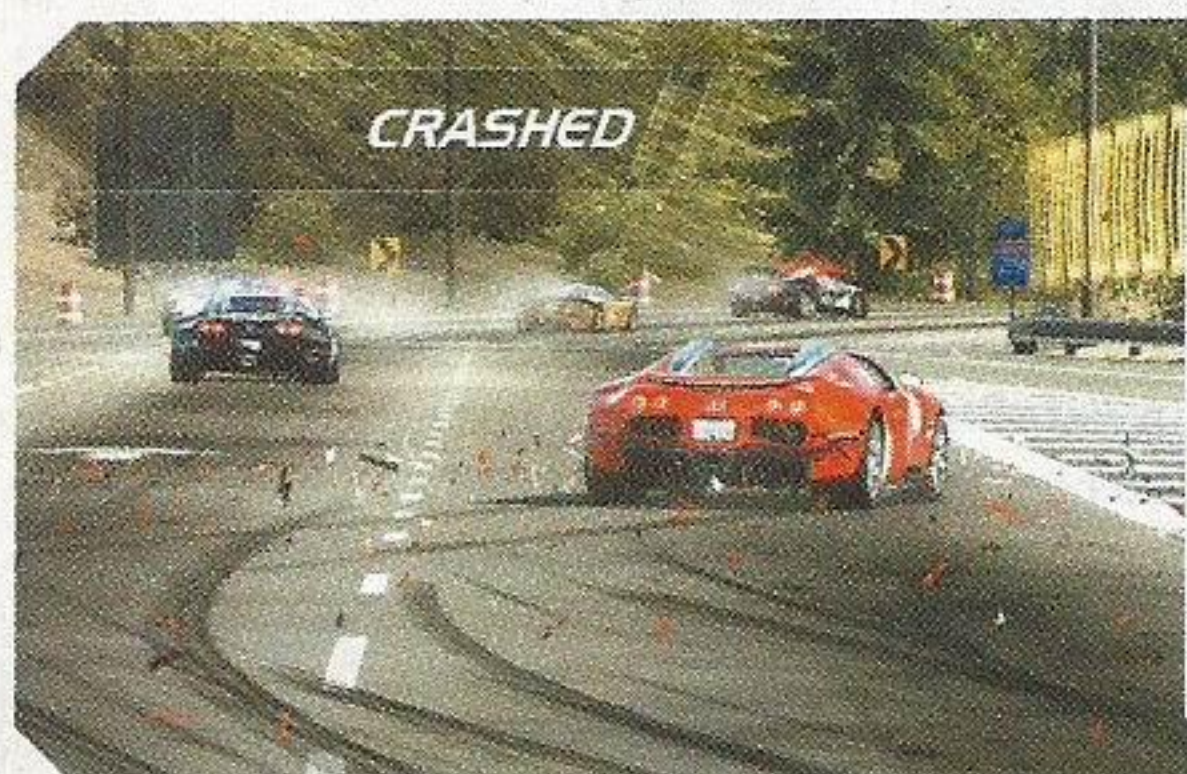
TEJ GRY NIE PROMUJĄ SEKSOWNE AKTORKI, KTÓRE ZA WYGRANY WYŚCIG POKAZĄ WAM KAWAŁEK SWOJEGO ODPICOWANEGO CIAŁA. JAKA WIĘC BĘDZIE WASZA MOTYWACJA? W TEJ GRZE LICZY SIĘ... NEED FOR SPEED!

Potrzeba prędkości. To z niej zrodziła się jedna z najbardziej rozpoznawalnych marek w świecie wirtualnych wyścigów. Po latach świetności seria Need for Speed wpadła w zakręt, z którego nie mogła czysto wyjechać. W opinii wielu fanów rozbiła się na nim, kasując swój wieloletni dorobek. Próbowano ją poskładać, maskując korozję kolorowymi naklejkami i pięcioma warstwami lakieru. W końcu znalazł się blacharz, który wyklepał ją na nowo – EA zatrudnili do

tej roboty najlepszego fachowca na rynku. Takiego, który o efektywnych kraksach wie absolutnie wszystko. Criterion Games, ojcowie serii Burnout, zaczęli pracę od totalnej demolki. Poleciały fotele, znikła kierownica, a szpanerskie głośniki i przekombinowane felgi znalazły się na wysypisku. Pozostał jedynie oryginalny silnik. Ten pierwszy, nieskażony gangsterskim klimatem i ślicznotkami w krótkich spódniczkach. Po tych wszystkich latach udało się odszukać serce Need for Speed i dobudować do niego solidne zawieszenie.

DORWIJ MNIE GLINO

Brakowało mi tych pięknych, szerokich i ciągnących się długimi kilometrami tras. Stęskniłem się za najdroższymi samochodami, których plakaty zdobyły mój pokój w dzieciństwie. Craig Sullivan, dyrektor kreatywny z Criterion Games również lubi wracać pamięcią do momentów, gdy kilkanaście lat temu grał w pierwsze części Need for Speed. I również on zauważa zmiany w serii, podając choćby przykład dwóch odston Underground. Teraz nadchodzi kolejny przełomowy



W trakcie rozpychania się na trasie nie raz i nie dwa udało mi się rozwalić kilka samochodów równocześnie. Mój rekord to trzy rozbite radiowozy. Równie masowo można wykorzystywać kolczatkę.

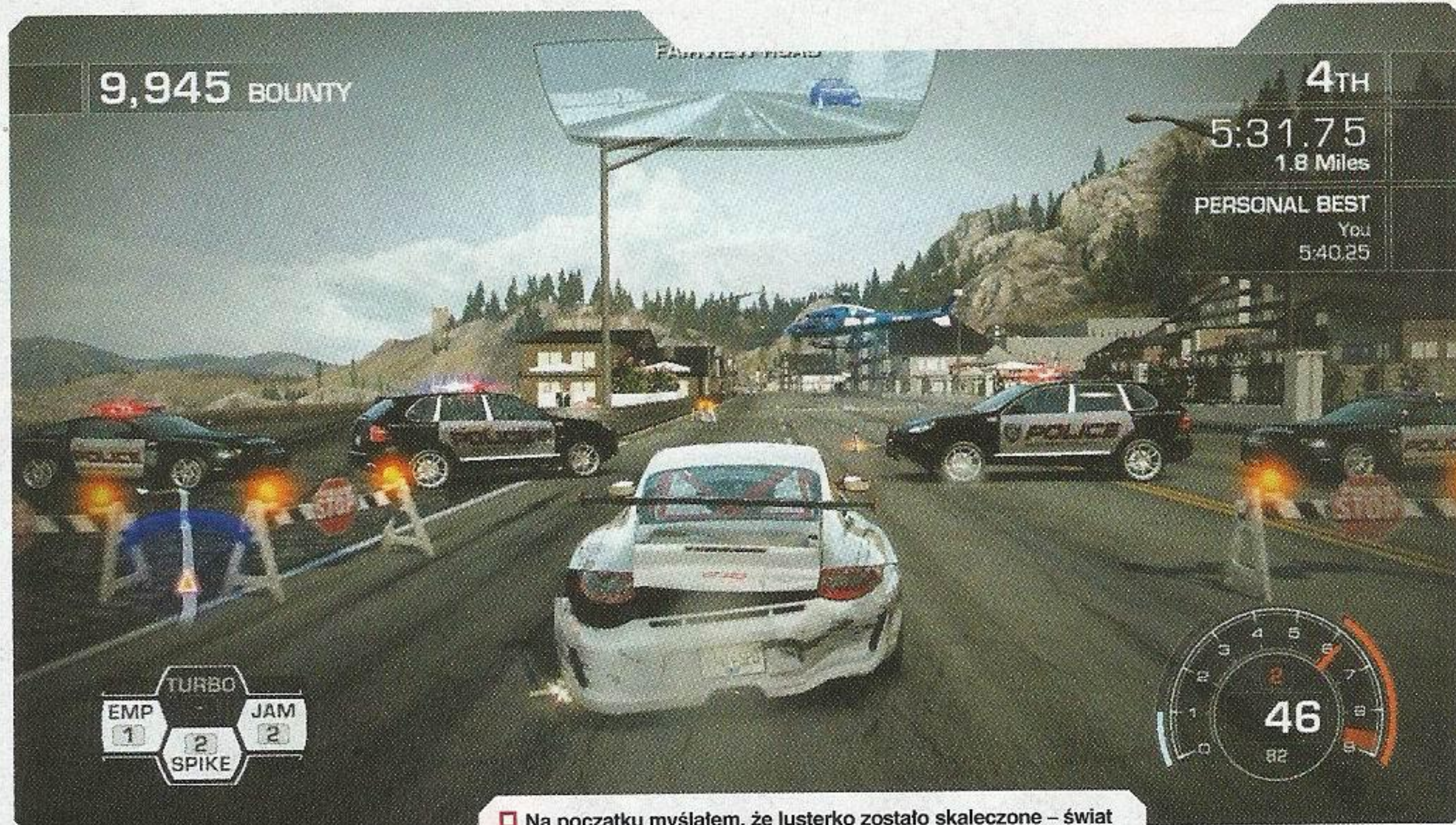


moment. Co to właściwie oznacza? Sullivan twierdzi, że jego zespół „przenieś wyścigi egzotycznych samochodów i ucieczki przed policjantami na nową generację konsol, dla nowej generacji graczy”. Mocne słowa, ale po kilku dniach z nowym Need for Speed mogą je spokojnie potwierdzić.

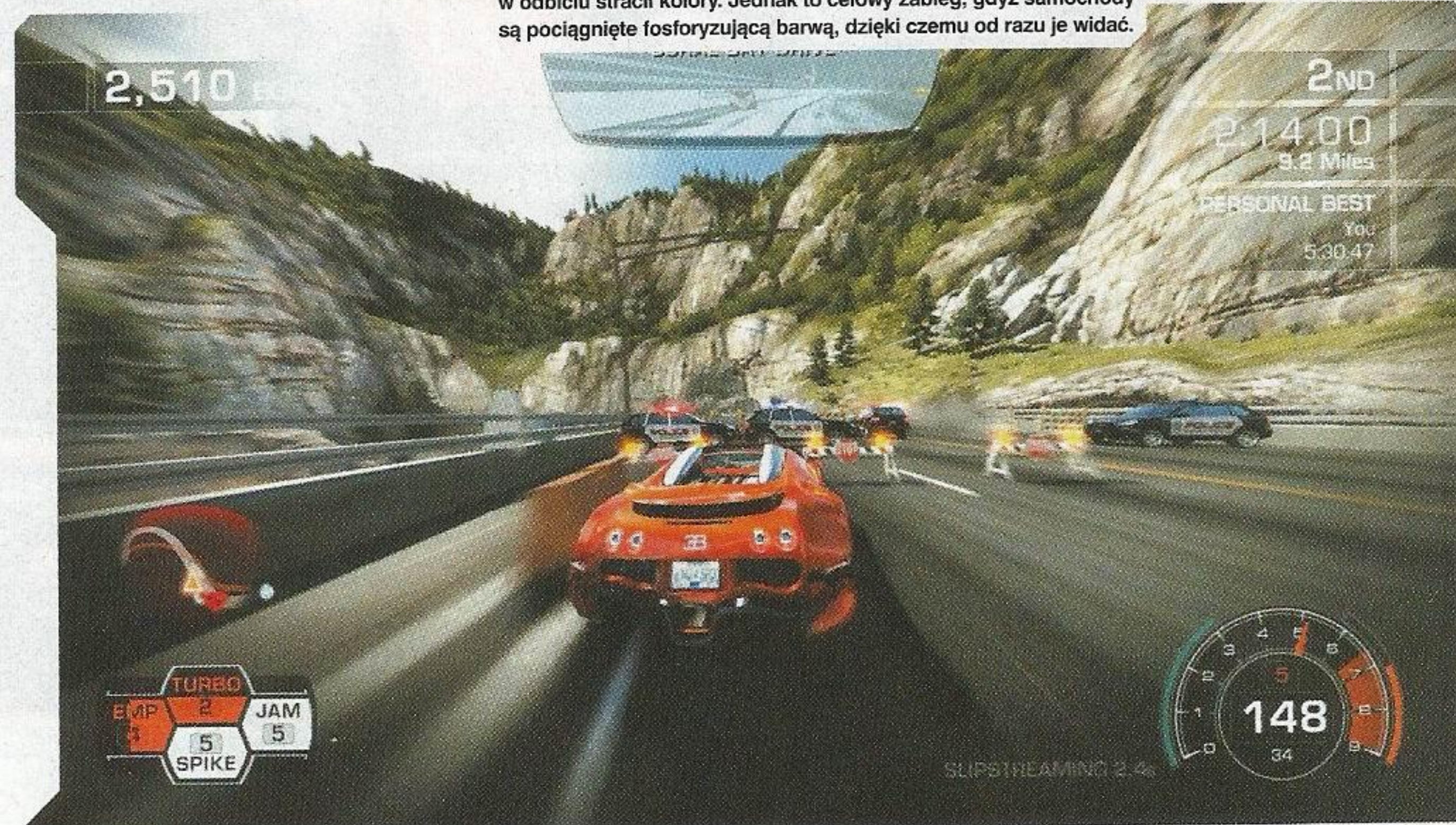
Tak pasjonujących ucieczek przed policjantami nie było w starych Hot Pursuit, czy Most Wanted. Co prawda nie widziałem kilkunastu wozów w tylnym lusterku, ale na trasie jest prawdziwy... Burnout. Tu nie wystarczy depnąć gaz do dechy, o czym przekonałem się, gdy musiałem wyminąć dwie kolczatki, odgryzać się trójce policjantów i przebić przez blokadę drogi, słysząc nadlatujący helikopter. A nie wspominałem jeszcze o ruchu ulicznym, który może nie jest tak gęsty jak w poprzednich racerach Criterion, ale na kilku trasach i tak trzeba się bawić w wymijanie ciężarówek i wozów osobowych.

Kierowcy na szczęście mają swoje sposoby na stróżów prawa i nie chodzi o mobilki i kolegów, którzy informują o fotoradarach na trasie. Można na kilkanaście sekund zakłócić łączność radiową uniemożliwiając policjantom wezwanie wsparcia. Da się wyłączyć im GPSa i przy okazji uszkodzić auto impulsem elektromagnetycznym – używanie EMP przypomina naprowadzanie rakiet z Blura. Można również po prostu wyrzucić na trasę kolczatkę, wprost pod koła radiowozu. Najbardziej jednak ceniłem sobie turbo, które pożyczono od najmocniejszych wozów z Burnouta. Przyspieszenie wgniata w fotel; trzeba je odpalać na prostych i liczyć na szczęście, że ulica będzie pusta, bo na jakąkolwiek reakcję nie wystarcza czasu. Dzięki niemu można jednak odskoczyć stawce lub ją dogonić, gdy przydarzy Wam się wypadek, a rywale daleko odjadą. Jednak podstawą jest standardowe nitro, które ładuje się za agresywną jazdę. Znacnie ten mechanizm doskonale – jazda pod prąd, bliskie wymijanie, poślizgi; wszystkie te manewry ładują pasek przyspieszenia. Najlepiej napełnić go do końca i dopiero wtedy odpalić, bo w ten sposób uzyskuje się największą prędkość. Korzystałem z niego również do taranowania radiowozów oraz podczas wychodzenia z zakrętów, do prostowania nadsterowanego samochodu.

Ucieczki przed policją to nie jedyne atrakcje Hot Pursuit. Sprawdziłem również samotny przejazd na czas. Powtarzałem go kilkanaście razy, ale i tak nie zmieściłem się w najwyższej punktowanej przedziale. W tym trybie



Na początku myślałem, że lusterko zostało skałeczone – świat w odbiciu stracił kolory. Jednak to celowy zabieg, gdyż samochody są pociągnięte fosforyzującą barwą, dzięki czemu od razu je widać.



TU NIE WYSTARCZY DEPNAĆ GAZ DO DECHY, O CZYM PRZEKONAŁEM SIĘ, GDY MUSIAŁEM WYMINAĆ DWIE KOLCZATKI, ODGRYZAĆ SIĘ TRÓJCE POLICJANTÓW I PRZEBIĆ PRZESZ BLOKADĘ DROGI, SŁYSZĄC NADLATUJĄCY HELIKOPTER

można grać bez stresu – droga, kierowca i maszyna, żadnych rywali ani policji. Na koniec pojeździłem jeszcze w klasycznych wyścigach z siedmioma przeciwnikami i bez siedzących na ogonie radiowozów. Dobrze, że wprowadzono takie przerwiny od zmagania z milicją obywatelską, bo czasami potrzebna jest chwila oddechu. W pełnej wersji pojawi się również tak zwany freeride, czyli swobodne zwiedzanie świata stworzonego przez zespół Criterion.

PROSZĘ ZJECHAĆ NA POBOCZE

Policjanci w Need for Speed mają świetną robotę. Rozbijają się najdroższymi samochodami na świecie, zgarniają za to kasę, a w dodatku działają w majestacie prawa. Jeździć, nie umierać. Jednak ściganie piratów drogowych, czy też naćpanych



milionerów w superfurach nie jest wcale takie proste. Bezładna jazda i maksymalna prędkość to za mało, bo SI konsolowego kierowcy i tak lepiej wchodzi w zakręty, niż gracz. Dlatego trzeba korzystać z nowoczesnych zabawek, jak choćby EMP. Przez kilka sekund należy trzymać pojazd w zasięgu celownika, po czym następuje wyładowanie elektryczne, tak dobrze znane bohaterowi inFamous. To wciąż za mało, bo impuls co prawda spowalnia i uszkadza samochód, ale go nie zatrzymuje. Warto więc wezwać wsparcie, czyli policjantów, którzy zablokuje drogę. Blokadę najlepiej ustawić kilka razy w początkowych etapach pościgu, by uszkodzić jak największą liczbę pojazdów. Niestety nawet kilka policyjnych wozów

nie powstrzyma rozszalałych kierowców. Wystarczy, że przebieje się jeden, a reszta stawki przemknie powstałą w ten sposób luką.

Kolejną zabawką w arsenale stróżów prawa jest helikopter, który z łatwością wyprzedza przeciwników i zrzuca przed nimi kolczatkę. Jej skuteczność jest jednak dość wątpliwa; helikopter zrzuca ją nieco za wcześnie, więc kierowcy mogą ją wyminąć. Jak już wspominałem, gracze – uciekinierzy również mogą ją wyrzucać z „bagażnika”. Ja starałem się to robić w ostatnim momencie, patrząc w lusterko, co przynosi najlepsze efekty. Ważne jest również to, że wspomniany arsenał nie jest dostępny w nieograniczonych ilościach. Po każdym użyciu power-upa trzeba nieco odczekać aż naładuje się specjalny pasek i ponownie będzie można z niego skorzystać. Dzięki temu rozgrywka jest odpowiednio zbalansowana; to mimo wszystko prawdziwe asy z rękawą, które trzeba zachować na właściwą chwilę. Nie możecie uniknąć impulsu? Uratuje Was zakłócanie. Przeciwnik odskoczył Wam na kilometr przed metą? Uruchamianie turbo i doganianie go w ostatniej sekundzie. Nie liczcie

25 BOUNTY

FAIRVIEW ROAD

DISTINCTION
4:00.00

0:56.35

PERSONAL BEST
You
2:51.02

EMP 4
HELI 2
BLOCK 2
SPIKE



Mandat dla społeczności

W ostatnich miesiącach opcje społecznościowe są na topie, więc Need for Speed musi zawierać wsparcie dla takich usług. Autolog to bardzo fajna zabawka, która pokaże Wam czasy i osiągnięcia Waszych przyjaciół z listy. Będziecie mogli wymieniać się z nimi zdjęciami zrobionymi na trasie bądź w garażu, a także wysyłać wiadomości. Autolog wzoruje się też na portalu Facebook, bo pojawia się tablica rekordów, na której możecie umieszczać czasy swoich przejazdów. Gra stale informuje o postępach znajomych, więc uruchamiając konsolę zobaczycie, że Wasze wymasterowane przejazdy zostały w nocy pobite o kilka sekund. Autolog przedłuża więc zabawę, bo wprowadza element współzawodnictwa. I nawet jeżeli Wasi kumple są gorsi od Was, to system zaproponuje Wam graczy, z którymi będziecie mogli rywalizować na tablicy wyników. Craig Sullivan z Criterion uważa, że „przyszłość gier to możliwość pogrania z przyjaciółmi online, ale sami wiecie jak trudno czasem zebrać ekipę sześciu kumpli do wspólnej zabawy”, więc nie dziwi tak mocny nacisk na Autolog. I nie są to jego wymysły, ale dane zebrane od graczy, którzy szaleją na ulicach Paradise City. Ostatni Burnout dostarczył Criterion informacji o tym w co, jak często i z kim lubimy grać. Dlatego usługa społecznościowa Need for Speed będzie z góry dostosowana do wymagań graczy. W końcu, kto nie lubi rywalizacji?

SELECT CAR

SPEED ENFORCEMENT UNIT



350 BOUNTY

SLIP STREAM 10 SECONDS +100

EAGLE CREST RD

4TH

1:40.90
9.0 MilesPERSONAL BEST
You
5:40.25

TURBO
EMP 3
JAM 3
SPIKE



jednak na radosne klimaty Mario Kart – Sullivan dąży do tego, by wszystkie gadżety mieściły się w granicach zdrowego rozsądku. Poza tym uważa, że każdy gracz ma swój własny styl jazdy. To niemalże Street Fighter, w którego dyktator Criterion Games zagrywał się w młodości. Na koniec pozostaje standardowe taranowanie i zajeżdżanie drogi piratom, które doskonale znamy z serii Burnout. Tym razem znacznie trudniej jest rozwalić wóz jednym uderzeniem; przygotujcie się na prawdziwą batalię na autostradach. Hot Pursuit ma oferować tak wielką różnorodność, że nie powtórzą się dwa identyczne przejazdy – tak, jak nie ma dwóch takich samych walk w bijatykach.

Zabawę w policjantów i złodziei sprawdziłem w kilku wariantach. Pierwszy z nich to prawdziwy Carnageddon, bo choć na trasach nie ma pieszych, czy rowerzystów, to pościg za kilkoma uciekinierami trudno zaliczyć do spokojnych przejazdów. Drogowi piraci nie pozostają bierni; zrzucają kolczatki, a nawet potrafią złośliwie wyhamować, poczekać aż ich minie i wpakować EMP w bagażnik.

Kolejny tryb to pogoń za pojedynczym pojazdem. Wydaje się to proste, ale SI dostaje wówczas potężnego kopa. Byłem zaskoczony, gdy konsolowy kierowca-uciekier odbił w ostatniej sekundzie w skrót albo zakręcił na ręcznym i zmienił kierunek jazdy. Trochę to naciągane, bo pięciometrowa droga hamowania przy prędkości 200 km/h wydaje się odrobinę nieprawdopodobna, ale to w końcu gra. Po tych wszystkich emocjach warto odpocząć w zwykłym przejeździe na czas, w którym gracz dostaje wezwanie i musi jak najszybciej stawić się w wyznaczonym miejscu. Wszelkie uderzenia w pobocze i wypadki zamieniają się w karne sekundy

są nieco mniej hardcore'owe, to i tak cieszyłem się nimi jak dziecko.

Tylko... czy właśnie na to czekali fani Need For Speed? Dodam jeszcze, że bardzo kontrowersyjnie prezentują się różnice w prowadzeniu samochodów. Owszem, Nissan 370 Z i BMW Z4 mają gorsze osiągi niż Bugatti Veyron 16.4 Grand Sport lub Porsche Carrera GT, ale widać je na przykładzie przyspieszenia, czy prędkości maksymalnej. W pierwszym przypadku to turystyka krajoznawcza; można

16.4 Grand Sport ma 1001 KM, więc oblaskawienie takiej bestii powinno wymagać mistrzowskich umiejętności. Tymczasem ja szalałem tym potworem równie sprawnie, jak chwilę wcześniej Corvette Z06 z 512 KM pod maską. Tak naprawdę, im szybciej się jedzie, tym lepsza będzie sterowność, bo samochody znacznie gorzej reagują przy niższych prędkościach. Muszę przyznać, że mi taki model jazdy odpowiada – chcę dobrze się bawić, a nie wracać do szkoły jazdy z każdym nowym samochodem,



Trasy są bardzo długie i różnorodne. Są tu pustynie, niczym w ProStreet, pejzaże górskie rodem z Alan Wake, a także autostrady, lasy i wybrzeża. Nie zabrakło nocnych przejazdów oraz zimowych klimatów.

POLICJANCI W NEED FOR SPEED MAJĄ ŚWIETNĄ ROBOTĘ. ROZBIJAJĄ SIĘ NAJDROŻSZYMI SAMOCHODAMI NA ŚWIECIE, ZGARNIAJĄ ZA TO KASĘ, A W DODATKU DZIAŁAJĄ W MAJESTACIE PRAWA. JEŹDZIĆ, NIE UMIERAĆ

doliczane do uzyskanego czasu. Bardzo ciężko uzyskać tu najlepszy wynik.

PRAWKO ZDACIE ZA PIERWSZYM RAZEM

Model jazdy Need for Speed zawsze był wypadkową zręcznościówki i symulacji. Tym razem ekipa Criterion dostarczyła prawdziwy arcade. Nie jest to bez troski Burnout, ale samochód reaguje lepiej niż w Most Wanted i łatwiej wyprowadza się go z zakrętów w porównaniu do Underground. Zresztą poślizgi to niemalże Outrun (choć zabrakło pięknych dziewczyn siedzących na fotelu pasażera), bo przyjemność z driftu jest nieporównywalna z poprzednimi NFSami. Nie trzeba nawet szarpać za ręczny, wystarczy wdepnąć zwykły hamulec lub nawet odpuścić i dodać gazu na zakręcie, by samochód pięknie ustawił się bokiem. W dodatku nadal można nim kierować, ścinając coraz bardziej drogę, a potem odpalić nitro i wyprostować maszynę. Momentami miałem wrażenie, że gram w starego, dobrego Burnouta 2 i choć same poślizgi

podziwiać otoczenie, nie zwracając uwagi na drogę, bo jedzie się bardzo wolno. Z kolei superfury wyciągają nieprawdopodobną moc ze swoich potężnych silników i osiągają zawrotną prędkość. Tymczasem w grze nie czułem między nimi większych różnic. Do tej pory przesiadka z drugoligowego przeciętniaka do ekstraklasy wymagała nauki nowej maszyny; w Hot Pursuit tego elementu zwyczajnie nie ma. Wszystkimi śmigając się dokładnie tak samo, nie ma różnicy w masie samochodów, czy mocy silnika. W końcu Bugatti Veyron

ale fani NFS powinni wiedzieć jakie zmiany czekają na nich w Hot Pursuit.

Odniosłem również wrażenie, że system kolizji działa dość losowo. Czasami zderzenie „wchodziło”, a innym razem samochód jedynie odbijał się od przeszkody, choć poruszałem się z taką samą prędkością. Ciężko też wyczuć kiedy można taranować inne pojazdy, a kiedy lepiej odpuścić. Naturalnie pojazdy uczestniczące w ruchu ulicznym trzeba wymijać, ale czasami udawało mi się lekko je stuknąć i tym samym doprowadzić do sporego karambolu. Nie bardzo rozumiem jak to jest, że gdy ja się rozbijam, to część uderzających we mnie wozów zalicza stłuczkę, a inne jedynie rysują lakier. Hmm.

POMALUJECIE TRAWNIK NA ZIELONO

Po Criterion Games oczekiwałem cudów na ekranie, ale na razie jest





tylko dobrze. Choć naturalnie ogrywałem nieukończoną wersję gry i grafika może jeszcze ulec poprawie. Autorzy muszą popracować nad obiektami tła; na razie rozczarowują. Część tekstur nadaje się do wymiany, wszelkie pagórki i szczyty górskie są nadal w wersji roboczej, ale same projekty tras oceniam bardzo wysoko. Brakowało mi tak długich i szerokich prostych w poprzednich częściach NFS. Nie mam też zastrzeżeń do modeli samochodów. To pieczołowicie odtworzone superbolidy, o których większość z nas może tylko pomarzyć. Piękne, dopracowane i podatne na zniszczenia. Criterion zastosowali tu miłą dla oka sztuczkę – podczas wypadków syją się setki drobnych części, które co prawda wylatują nie wiadomo skąd, ale dzięki temu wypadki cieszą oko. Zdarzają się dachowania, karambole itp. To już nie Burnout; wozy się nie łamią i nie rozpadają. Widać popękane szyby, wgniecenia, dym spod maski, czy naderwane fragmenty nadwozia. To co zobaczyłem, w pełni mnie satysfakcjonuje.

Dźwięki silników udały się znakomicie, bo czuć moc, która z nich wypływa. Poszczególne samochody naturalnie różnią się swoimi nutami, co jak zawsze cieszy, choć jest niejako obowiązkowe w wyścigach. Strona dźwiękowa pozytywnie też zaskakuje zapożyczonymi z Burnouta odgłosami wypadków, np. rwącej się blachy, czy tłuczonego szkła. Criterion zdemolowali masę sprzętu w ciągu ostatnich lat i dobrze, że swój dorobek wykorzystali w NFS. Z kolei na soundtrack składa się spory pakiet licencjonowanych, rockowych kawałków. W trakcie pościgów muzyka zmienia się i przypomina kompozycje z filmów akcji, co świetnie sprawdziło się



choćby w Split/Second. Zderzenia, komunikaty policjantów, przelatujące nad głową helikoptery, cały ten harmider tworzy fantastyczny klimat.

NA POHYBEL Z TYM OPERATOREM

W tym momencie największy minus Need for Speed wynika z przesadnego efekciarstwa. Chodzi o irytujące ujęcia kamery, która wielokrotnie w trakcie wyścigu pokazuje wypadki, czy samochody trafione EMP. Oczywiście – oglądanie dachujących maszyn z bliska cieszy, przynajmniej za pierwszym, a nawet piętnastym razem. Potem zaczyna nudzić i co gorsza, zaczyna przeszkadzać w wyścigu. Przeskoki kamery trwają kilka sekund, a w tym czasie uruchamia się asysta, więc po powrocie na trasę pojazd gracza „przeskakuje” o kilkaset metrów do przodu. Ma to swoje plusy, bo raz mój automatyczny kierowca sam wyminął blokadę, czy pięknie wszedł w zakręt, ale zazwyczaj kończyłem na drzewie. Większość wypadków powodują właśnie wspomniane ujęcia kamery, a w testowanej wersji nie mogłem jej wyłączyć. Równie

Przyjemność z samego jeżdżenia w Need for Speed jest ogromna. Kiedy ostatnio przejazd zajął Wam 8 minut i nie chodzi mi o kilka okrążeń, ale o jedną, niepowtarzalną trasę?

wkurzający był ostatni Burnout, więc obstawiam, że będzie to obowiązkowa atrakcja także w Need for Speed. Nie ma nic gorszego, niż zaburzenie ciągłości wyścigu i frustrowanie graczy, bo nie ma czasu na reakcję, gdy odzyskuje się kontrolę nad pojazdem dwa metry przed ciężarówką. Nie rozumiem jak tak doświadczona ekipa może promować tak abstrakcyjne mechanizmy w wyścigach.

Najważniejsze jest jednak to, że nawet wczesna wersja Need for Speed działa cudownie płynnie i nie zauważyłem spadków animacji. Nie zobaczyłem więc tak nieprzyjemnych widoków, jak w Most Wanted na PS2, gdzie przy większej zadymie liczba klatek spadała prawie do zera. Kolejną wielką zaletą jest po prostu mistrzowskie wrażenie prędkości. Producent zachował też pewien umowny realizm, więc nie ma tu takich szaleństw jak w Burnout: Paradise, gdzie samochody niemalże teleportowały się z miejsca na miejsce. Wygląda na to, że to jest właśnie ten Need for Speed, na który wszyscy czekaliśmy. //fax



Wyścigi zaczynają się dynamicznymi wprowadzeniami, w których kamera pokazuje samochody pod różnym, ale zawsze atrakcyjnym kątem, by płynnie przejść w tryb normalnego wyścigu.



**PLAYSTATION3
XBOX360
WII
PSP
NDS/DSI**

**NAJWIĘKSZY
WYBÓR
GIER
I AKCESORIÓW
DO
WSZYSTKICH
KONSOL**

**ZAPRASZAMY
HURTOWYCH
ODBIORCÓW
Z CAŁEJ
POLSKI**



CZYNNY: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-17

**SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA**

GRY

**RATY
HURT
DETAL**

KONSOLE

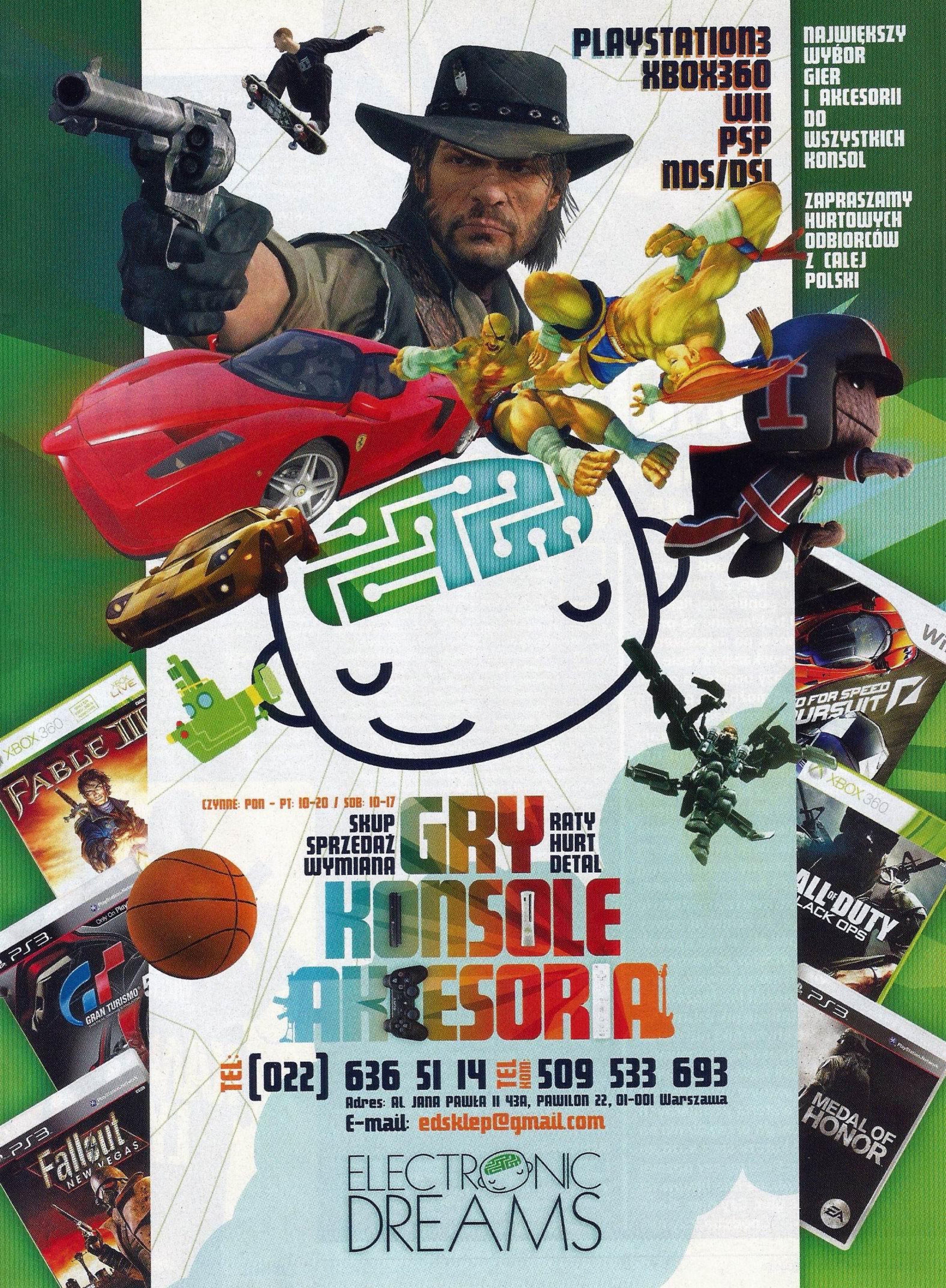
AKCESORIA

TEL (022) 636 51 14 TEL 509 533 693

Adres: AL JANA PAWŁA 11 43A, PAWILON 22, 01-001 Warszawa

E-mail: edsklep@gmail.com

**ELECTRONIC
DREAMS**





NADCHODZĄCE ATRAKCJE

CZY NADCIĄGA INWAZJA FILMÓW NA PODSTAWIE GIER?

W przeciwieństwie do komiksów, z którymi Hollywood oswoiło się już na tyle, że potrafi nie spartolić popularnej licencji, gry nadal traktowane są przez filmowców po macoszemu.

Udane, a w każdym razie nie żenujące obrazy oparte na grach wymienić można na palcach jednej ręki pijanego drwala, zaś niedawne dzieła w rodzaju

Resident Evil: Afterlife czy Tekken bynajmniej nie przynoszą chluby żadnej z branż. Niestety, przeniesienie interaktywnego medium (w którym fabuła

często nie odgrywa większej roli) na półtoragodzinną, liniową opowieść nie jest zadaniem łatwym. Cóż, zawsze można się

pocieszyć, że zanim filmowcy połapali się w jaki sposób wiernie przełożyć komiks na taśmę filmową minęło ładne

kilkadziesiąt lat. Może więc w końcu załapią jak zabrać się za gry. Bo chyba nikt nie wątpi,

że nie przestaną próbować – przemysł filmowy jest totalnie wyprany z oryginalnych pomysłów, a sterta popularnych

komiksów do przewalenia na celuloid kurczy się z każdym rokiem. Prędzej czy później

zaleje nas kolejna fala filmów na podstawie gier. Czy nam się to podoba, czy nie.

Ponieważ jakiś czas temu znęcałem się w tym miejscu nad istniejącymi ekranizacjami gier, tym razem pozwolę sobie wybiec w przyszłość i poznać się przewencyjnie nad tym, jak Hollywood planuje kaleczyć rzemiosło w ciągu najbliższych kilku lat. A zdziwilibyście się jak wiele projektów związanych z naszym ukochanym hobby znajduje się obecnie w fazie szeroko pojętego rozgrzebania. Część z nich jest bardzo bliska realizacji, inne podnoszą już nogę do kopnięcia w kalendarz, niektóre mają sens, inne wprost przeciwnie – przyjrzyjmy się im zatem i wstępnie zawyrokujmy. Na chwilę obecną naliczyć można blisko trzydzieści filmów opartych o gry znajdujących się w jakimś (zazwyczaj bardzo wczesnym) stadium produkcji. Liczba ta może się wydać imponująca, ale od razu wyjaśnię, że studia filmowe mają tendencję do wykupywania praw do tytułu „na zapas”, co jeszcze wcale nie znaczy, że dany obraz w ogóle powstanie. Dlatego też jeśli z powyższych trzech dych zobaczymy, powiedzmy, jedną trzecią to i tak będzie to niezłym wynikiem. Acz biorąc pod uwagę niektóre z proponowanych atrakcji, to chyba wcale nie taka zła nowina. A skoro już tak pesymistycznie zacząłem, przyjmijmy kolejność od najbardziej kuriozalnych produkcji, jakimi planują uraczyć nas filmowcy, stopniowo przechodząc do tych nieco bardziej sensownych, kończąc na filmach, które niemal na pewno w końcu zobaczymy w kinach.

ASTEROIDS

Tak, mówię absolutnie serio. Wytwórnia Universal jakiś czas temu wykupiła prawa do ekranizacji tego przedpotopowego klasyka i zamierza nakręcić akcyjniaka science-fiction, zapewne mającego tyle wspólnego z oryginałem, że będą w nim statki kosmiczne i (może) asteroidy. I co, teraz ekranizacja Tetrisa wcale nie wydaje się już tak niemożliwa, hmm? Projekt znajduje się w fazie zbierania budżetu i potencjalnej obsady, ale obawiam się, że możemy zobaczyć kiedyś to szaleństwo na srebrnym ekranie.

JOUST

A skoro już o przedpotopowych licencjach mowa... Pewną niezależną wytwórnię połaściła się na zrobienie filmu na podstawie gry o rycerzyku jeżdżącym na strusiu. Żeby Wasz obłęd był kompletny, dodam jeszcze, że producenci planują przerobić prehistoryczny zbitek pikseli na coś w rodzaju Gladiatora zmieszanego z Mad Maxem. Uważajcie, jeszcze im się uda.

MAFIA WARS

Ech, jeśli ktoś potrzebuje dowodu na desperację w poszukiwaniu pomysłów przez Hollywood, to proszę bardzo – prawa do przeglądarkowej gierki z Facebooka wykupiło New Line Cinema i celuje w premierę w 2012 roku. Szykuje się epos o niewdzięcznej pracy mafijnego księgowego, ciekawe czy zadzwonili już do Martina Scorsese.

ROLLERCOASTER TYCOON

Mysleliście, że głupiej już się nie da? Takiego! Sony kupiło prawa do tej, skądinąd sympatycznej, gierki budowlano-ekonomicznej i zamierza nakręcić na jej podstawie film (być może animowany). Stawiam na komedię familijną z Willem Ferrellem. Jest już nawet reżyser – niejaki Harald Zwart, którego robotę możecie podziwiać w wypuszczonym właśnie na polskie ekrany „odświeżonym” Karate Kid.

DRIVER

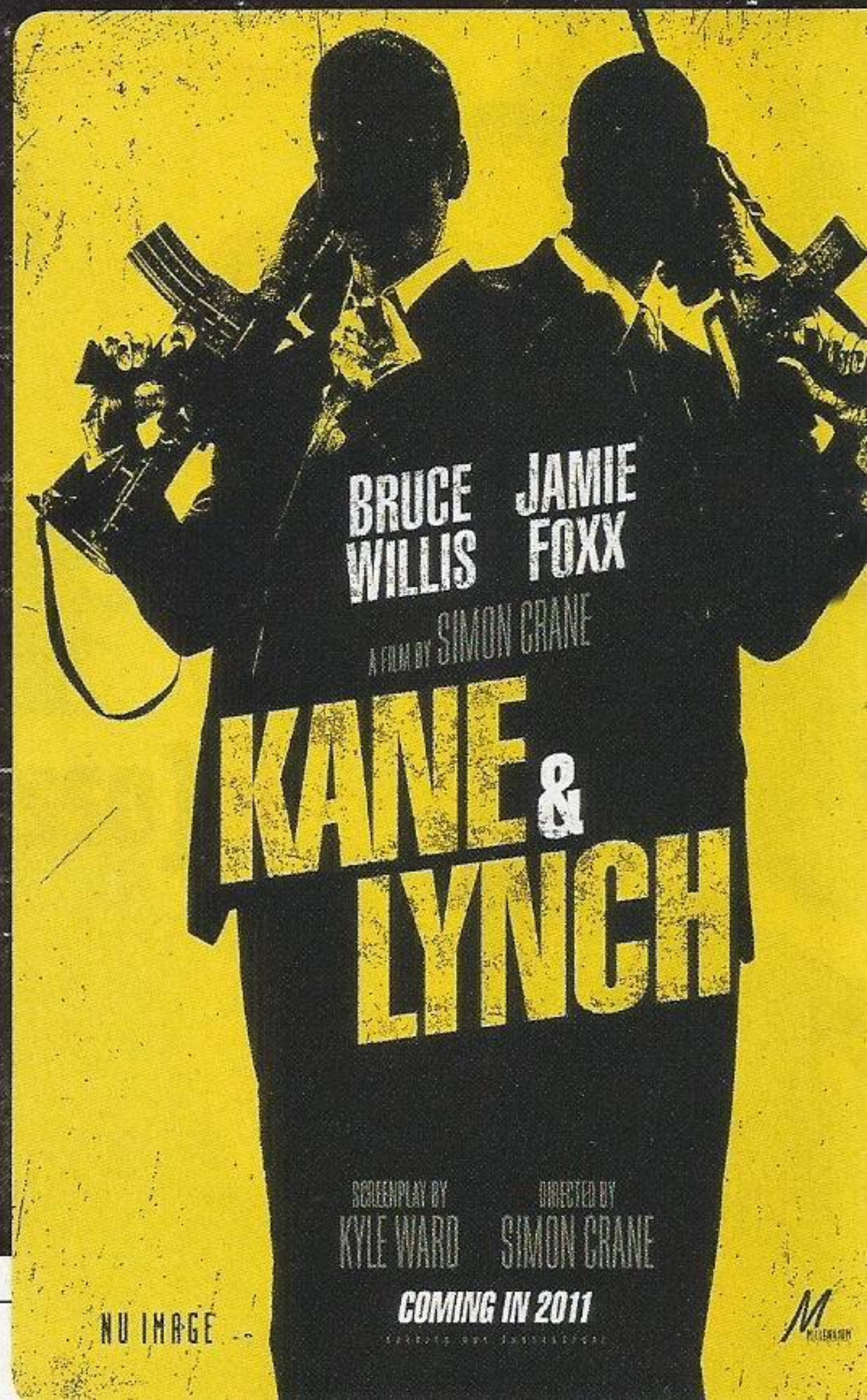
Swego czasu w posiadaniu praw znajdował się Paul Anderson (znany z Mortal Kombat, Resident Evil i bycia mężem Milli Jovovich), który zamierzał spłodzić film w okolicach premiery trzeciej części gry. Jak pamiętamy, trzeci Driver – delikatnie mówiąc – „nie wyszedł”, więc może i dobrze, że film nie ujrzał światła dziennego. Teraz jednak prawa zmieniły właściciela, a projekt trafił w zdolne łapy Rogera Avery, scenarzysty m.in. Pulp Fiction i Silent Hill. Zapewne wiele zależy od sukcesu nowej gry z serii, zapowiadanej na 2011, ale potencjał jest.

ONIMUSHA

Swego czasu były spore szanse na powodzenie tego projektu. Christophe Gans (Braterstwo Wilków, Silent Hill) zgodził się reżyserować, Takeshi Kaneshiro zgodził się powtórzyć rolę z trzeciej części gry, producent zgodził się na całkiem spory budżet. Niestety, wszystko trafił szlag kiedy gruchnęła wieść o śmierci Heatha Ledgera. Co on miał wspólnego z całym przedsięwzięciem? Ano, producent Onimushy był także producentem Parnassusa, w którym Ledger grał główną rolę. Nic dziwnego, że miał pełne ręce roboty z szukaniem zastępstwa dla zmarłego aktora. Ekranizacja gry trafiła do szuflady, a zdruzony Gans porzucił projekt. Tym niemniej, producent wciąż twierdzi, że film powstanie. Zobaczymy.

CLOCK TOWER

Jeden z projektów, którym pesymistycznie nie daję zbyt wielkich szans. A szkoda, bo gdyby ktoś zdolny wziął się za historię o karle z wielkimi nożycami, mógłby być z tego kawał fajnego horroru. Prawa do gry Capcomu trafiły dwa lata temu w ręce braci Weinstein, którzy ruszyli z kopyta podając wstępną obsadę, a nawet publikując kilka całkiem fajnych plakatów. Niestety, od tamtego czasu w temacie zaległa cisza. Oby nie grobowa.



BROKEN SWORD

Jeśli ktoś nie kojarzy, Broken Sword to seria bardzo sympatycznych przygodówek, które można spokojnie określić mianem grzeczniejszego protoplasty Uncharted. Ponadto w ubiegłym roku wytwórnia odpowiedzialna m.in. za Kroniki Riddicka zaproponowała twórcom serii, Charlesowi Cecilowi, napisanie scenariusza do filmu. Bardzo fajny ruch i dobry materiał na niezobowiązujący film przygodowy. Szkoda, że od tamtego czasu o sprawie umilkło i nikt nic nie wie.

SPLINTER CELL

Myslałby kto, że perypetie Sama Fishera aż proszą się o rzetelnie zrealizowany film akcji – zwłaszcza biorąc pod uwagę ile licencji Toma Clancy'ego deczekało się już swoich ekranizacji. Niestety, filmowy Splinter Cell utknął w produkcyjnym piekielku, a prawa przeskakiwały kilkakrotnie od wytwórni do wytwórni. Śwego czasu do sieci wyciekł nawet domniemany scenariusz (mocno taki sobie, wnioskując po czytanych przeze mnie fragmentach), ale nie przyspieszyło to realizacji, bodaj o sekundę.

GOD OF WAR

Ploty o planowanym filmie GoW krążą już od jakichś pięciu lat i nic dziwnego, bo to jedna z najgorętszych licencji w świecie gier. Powstało kilka wersji scenariusza, na chwilę pojawił się nawet reżyser (niestety słaby – niejaki Brett Ratner), ale ostatecznie wszystko rozeszło się po kościach. Może to lepiej, biorąc pod uwagę oczywiste problemy z jakimi musieliby poradzić sobie twórcy (jak choćby gigantyczny budżet i znalezienie odtwórcy roli Kratos). A poza tym, czy naprawdę potrzebujemy tego filmu? Czy naprawdę filmowcy mogą pokazać nam coś bardziej spektakularnego niż najbardziej epickie momenty z gier? Co nie zmienia faktu, że kinowy GoW najprawdopodobniej w końcu powstanie (może w pełnym CG?) – to zbyt chłodna licencja.

UNCHARTED

Sytuacja podobna jak w przypadku Kratos. Był scenariusz, był reżyser (David O. Russell, który kręci właśnie Dumę i Uprowadzenie oraz Zombię), pewnie w końcu ktoś zaoferowałby główną rolę Nathanowi Fillionowi (znajdźcie mi kogoś lepszego), ale ostatecznie ktoś się z kimś nie dogadał i wszystko wróciło do punktu wyjścia. Nasuwają się wątpliwości podobne co przy GoW – jasne, film Uncharted mógłby być świetny. Prędzej czy później ktoś to zrobi. Może przy okazji premiery trzeciej części gry...

GEARS OF WAR

Miał być Len Wiseman (reżyser Underworld i ostatniej Szklanej, echem, Pułapki) i budżet 150 milionów dolarów. Ostatecznie jednak studio uznało to za zbyt duże ryzyko i postanowiło nakręcić film za mniejszą kasę. Przy okazji zgubili reżysera i teraz muszą zaczynać praktycznie od zera. Co nie zmienia faktu, że w końcu to nakręcą, a nadchodząca w przyszłym roku premiera GoW3 z pewnością działa na nich motywująco.

DEAD SPACE

A to z kolei, w przeciwieństwie do większości przesuwanych i opóźnianych projektów, całkowity świeżak. Dopiero co zapowiedziano go w sierpniu tego roku, ma już nawet reżysera (D.J. Caruso), choć scenariusza jak na razie brak. Ale jak tylko ktoś go napisze, EA wali do Hollywood szukać chętnego do produkcji. I pewnie ktoś się skusi.

MORTAL KOMBAT

Rzadki przypadek, kiedy w powietrzu wisi nawet kilka ekranizacji. Z jednej strony, Warner od dłuższego czasu planuje wskrzeszenie filmowego Mortala w wydaniu, że tak powiem, klasycznym (powstał już ponoć scenariusz). Z drugiej jest

A TYM PAŃSTWU JUŻ DZIĘKUJEMY

Czyli projekty, które padły i już raczej nie powstaną.



Area 51

– kiepawa strzelanka z kosmitami miała zostać przerobiona na film przez twórcę Paranormal Activity. Biorąc pod uwagę, że PA odniosło spory sukces i doczeka się kontynuacji, a w międzyczasie o grze nikt już nie pamięta... No, małe szanse.

Lost Planet – David „Snake” Hayter napisał scenariusz, Capcom chciał budżet podchodzący pod 200 milionów dolarów, żaden producent nie chciał się podjąć ryzyka. I to w sumie tyle.

Spy Hunter – The Rock wystąpił w odświeżonej wersji gry w 2006, miał też zagrać w filmowej wersji tej sympatycznej ramoty o superagencie w supersamochodzie. Nowa gra okazała się niewypałem, film trafił do kosza, z którego nie wypetł po dziś dzień.

The Suffering – szanse na porządny film były spore, biorąc pod uwagę osobiste zaangażowanie króla efektów specjalnych Stana Winstona. Niestety, jego śmierć położyła krechę na całym projekcie. Niby nie został oficjalnie skasowany, ale szanse na realizację są minimalne.

Metal Gear Solid – proponowanych reżyserów było chyba z miliard, poczynając od Kurta Wimmera (Equilibrium), poprzez Paula Thomasa Andersona (Magnolia), aż po ulubieńca tłumów Uwe Boll. Zainteresowanie wyrazili także Christian Bale i David Hayter. Tyle, że nigdy nie wynikło z tego absolutnie nic konkretnego. I pewnie już nie wyniknie.

jeszcze wypuszczony niedawno krótkometrażowy Rebirth (o którym więcej w poprzednim numerze), który może, ale nie musi doczekać się pełnometrażowego rozwinięcia. Sporo zależy zapewne od ciepłego przyjęcia nadchodzącej gry, ale z tym nie powinno być problemu, więc można spokojnie założyć, że przynajmniej jeden filmowy MK doczeka się wkrótce realizacji.

CASTLEVANIA

Wszystko zaczęło się parę lat temu, kiedy prawa do ekranizacji wykupił wspomniany już Paul Anderson. Na początku reżyserować miał niejaki Sylvain White, ale koniec końców padło na Jamesa Wana, reżysera pierwszej (i ostatniej dobrej) Piły i świętego Death Sentence. To dobra wiadomość dla fanów gier z serii. Co prawda Wan jest w tej chwili zajęty promowaniem swojego nowego

bardzo liczą na Brada Pitta w roli Johna Marstona. Pitt dostał tzw. „prawo pierwszej odmowy”, co oznacza, że dopóki nie powie „nie”, studio nie zaoferuje roli nikomu innemu. Osobiście uważam, że to słaby wybór (Pitt to dobry aktor, ale niespecjalnie pasuje do roli), ale tak czy siak film ma duże szanse trafienia na ekrany najpóźniej w 2012 roku.

BIOSHOCK

Podobnie jak filmowe Halo, także Bioshock budził duże nadzieje. Utalentowany reżyser Gore Verbinski z pasją wypowiadał się na temat chęci ekranizacji, choć ostatecznie ograniczył się do roli producenta. Nowym reżyserem ogłoszono Juana Carlo Fresnadillo (28 Tygodni Później), zaś scenariusz płodzi pan od Gladiatora. Produkcja cierpi na notoryczne opóźnienia, ale biorąc pod uwagę zawzięcie Verbinskiego, powinno się udać. Pytanie tylko, czy film z niemym protagonistą, którego interakcja ze światem w dużej mierze ogranicza się do słuchania porozrzucanych tu i ówdzie nagrań i wcinania chrupków zostanie masowo przełknięty przez kinomanów. No i czy zmiana wizerunku serii w Bioshock Infinite nie namąciła nieco w planach filmowców.

KANE & LYNCH

Mimo iż ta produkcja także nie może narzekać na brak problemów, o dziwo, ekranizacja perypetii bandziora i swira ma wciąż spore szanse na realizację. Co prawda reżyserzy zmieniali się



filmu grozy, Insidious, ale może w przyszłym roku weźmie się za Belmontów.

HALO

Ech, mało która gra może pochwalić się tak nadmuchiwanymi, i szybko zawiedzionymi oczekiwaniami co do ekranizacji. Kiedy w 2006 roku zainteresowanie projektem wyraził sam Peter Jackson, fani Master Chiefa zawyli z radości. Dodajmy do tego, że reżyserią zająć się miał Neil Blomkamp, który ostatecznie dał się poznać doskonałym Dystryktem 9. Taki team nawet z Halo mógłby wycisnąć świetny film. Niestety, jak to często bywa, wszystko rozbiło się o pieniądze – konkretnie, podział spodziewanych przychodów pomiędzy Microsoftem, a producentami filmu. To się chyba nazywa dzielenie skóry na niedźwiedziu zanim się go upoluje. Tak czy siak, oryginalny zamysł upadł, ale ostatnio znowu unosi się – powstał nowy scenariusz, a biorąc pod uwagę niedawną premierę Reach, MS może chcieć na nowo polubić się z filmowcami.

HEAVY RAIN

A owszem, znaleźli się także chętni do przerobienia interaktywnego filmu Sony na... No, nieinteraktywny film. Konkretnie chodzi o dwóch byłych szefów New Line Cinema, którzy postanowili samodzielnie zakupić prawa do produkcji Quantic Dream. Na konkrety trzeba jeszcze poczekać. Pytanie tylko którą ścieżkę wydarzeń producenci filmu uznają za tę „właściwą”.

RED DEAD REDEMPTION

Bodaj najnowszy ogłoszony projekt ekranizacji gry i nic dziwnego, że trafiło właśnie na kowbojską epopeję Rockstar. Na razie brak scenarzysty i reżysera, wiadomo za to że autorzy

już kilkakrotnie (najpierw odszedł Simon Crane, niedawno także Patrick Alessandrin – następcy jak na razie nie ujawniono), ale za to przyklepano już obsadę i scenariusz. Przy czym oba elementy mogą budzić wątpliwości. Co do aktorów – Bruce Willis jako Kane to niezły wybór, ale Jamie Foxx w roli Lyncha? Pal licho kolor skóry, ale chyba trudno byłoby znaleźć kogoś mniej pasującego do tej roli. Sporo wyjaśnia scenariusz (który w międzyczasie zdążył wyciec do sieci), w którym Lynch okazuje się postacią diametralnie różną od tego z gier – nie zrównoważony, z lekka dziecinny psychopata zmienił się w nienagannie wysławiającego się gentlemana. Osobliwa wolta. Tym niemniej, jeśli tylko uda się szybko znaleźć reżysera, prawdopodobnie ujrzymy film już w przyszłym roku.

WORLD OF WARCRAFT

Prawie na pewno obejrzymy go w ciągu najbliższych dwóch lat. To chyba jedyna gra posiadająca tak ogromną liczbę fanów, że wystarczą oni w zupełności by zagwarantować filmowi sukces. Nic dziwnego, że budżet nakreślono wstępnie na ponad 200 milionów dolarów, a reżyserią zaimię się Sam Raimi (Evil Dead, Spider-Man) – ponoć zdeklarowany fan gry. O ile bohater nie spędzi pierwszej połowy filmu zabijając świny w lesie, może być z tego całkiem ładny film.

I tyle. Jak widzicie, plany płańdrowania przez filmowców naszych ukochanych serii są tyleż ambitne, co wciąż mocno niedookreślone. Dlatego, o ile wiele z przedstawionych powyżej produkcji może ostatecznie okazać się kompletnymi kłami, zapewne równie spora ich część nigdy nie ujrzy światła dziennego. Ale ten film Asteroids, uch... No sami przyznajcie, jak tu się nie jarać? //DrMax

INFO

DEVELOPER: ROCKSTEADY STUDIOS
WYDAWCA: WARNER BROS.
TERMIN: JESIEN 2011
KONSOLA: PLAYSTATION 3, XBOX 360

BATMAN ARKHAM CITY



Joker macha i drze lacha, a raczej chciałby drzeć lacha, ale każdy wybuch szaleńczego śmiechu przerywa mu przerażający kaszel sugerujący, że Mr. J. powinien ograniczyć palenie, albo niedługo będzie

zaciągał się przez dziurę w szyi. Co prawda niektórzy twierdzą, że choroba najpopularniejszego i zarazem największego przeciwnika Batmana jest wynikiem przedawkowania Venomu w trakcie incydentu pokazanego w Batman: Arkham Asylum, ale autorzy gry nie potwierdzają tych rewelacji. Faktem jest, że Joker jest śmiertelnie chory i przyszło mu do głowy, że zanim zejdzie, zabije Nietoperza i przy okazji zniszczy całe Gotham. Tak jakby nigdy wcześniej na to nie wpadł. Z pewnością miałby problemy z realizacją tego planu gdyby był zamknięty w starym, dobrym więzieniu Arkham, które mieliśmy okazję doskonale poznać we wspomnianym przed chwilą zeszłorocznym hicie przygotowanym przez Rocksteady. Niestety, sporo się zmieniło i teraz Joker przebywa nie w więzieniu, a zamkniętej dzielnicy Gotham nazwanej Arkham City, gdzie pod kluczem trzymani są wszyscy bandyci – zarówno ci zwykli, jak i superzłoczyńcy pokroju Dwóch Twarzy. Jedyne, czego im nie wolno, to próbować ucieczki. Poza tym mogą robić co chcą, a Jokerowi jest to bardzo na rękę.

Arkham City jest wymysłem Quincy Sharpa, byłego naczelnika więzienia, na którego spłynęły honory za czarną robotę odwaloną przez Batmana w Arkham Asylum. Na fali popularności Quincy wygrał wyścig o fotel burmistrza Gotham i od razu zajął się realizacją planu stworzenia odgródzonej dzielnicy, gdzie trzymani byłiby wszyscy złoczyńcy. Motywy Sharpa nie są znane, ale wątpliwe, żeby miał dobre intencje, skoro na nowego naczelnika wyznaczył niejakiego Hugo Strange'a. To nazwisko raczej niewiele mówi osobom, które Batmanem interesują się od święta albo w ogóle, tymczasem jest to jeden z pierwszych przeciwników Nietoperza – w komiksach pojawił się już w 1940 roku na kilka miesięcy przed debiutem Jokera i Catwoman. Strange miał totalnego bzika

na punkcie Batmana i nawet udało mu się poznać jego prawdziwą tożsamość, ale autorzy postanowili zmienić historię opisaną w komiksach – według ich wizji Mroczny Rycerz i Strange spotkają się w grze dopiero po raz pierwszy. Nietoperz za to doskonale będzie znał Catwoman i to właśnie z jej powodu pojawi się w Arkham City.



Batman nie popierał pomysłu Sharpa na stworzenie zamkniętej dzielnicy bandziorów. Łatwo domyślić się, że w takim miejscu szybko dojdzie do walki o władzę, w której wezmą udział grupy zbirów zebrane wokół superlotrów. W Arkham Asylum tylko Joker dysponował

prywatną armią gangoli gotowych stanąć do walki przeciwko Mrocznemu Rycerzowi. W City swój gang będzie miał również Dwie Twarze – jego członków poznamy po charakterystycznych maskach lub twarzach pomalowanych tak, by przypominali swojego w połowie spalonego kwasem bossa – i prawdopodobnie jeszcze kilku innych znanych przeciwników Batmana, o których Rocksteady na razie się nie wypowiada. Można jedynie zgadywać, jaką odegrają rolę i jak rozbicie jednego ugrupowania wpłynie na pozostałe; czy zwiększy ich wpływy, i czy gracz odniesie dzięki temu dodatkową korzyść poza samym faktem pozbycia się jednego kłopotu. Walka o władzę w Arkham City równie dobrze może być jedynie przykrywką mającą na celu uspić czujność władz miasta i policji a także zwabienie w pułapkę tytułowego bohatera. Nauczyliśmy się, że podstęp to drugie imię Jokera, w końcu w poprzedniej części specjalnie dał się złapać i umieścić w więzieniu na wyspie, by móc na miejscu pokonać Batmana z pomocą Bane'a, Poison Ivy czy Killer Croca.

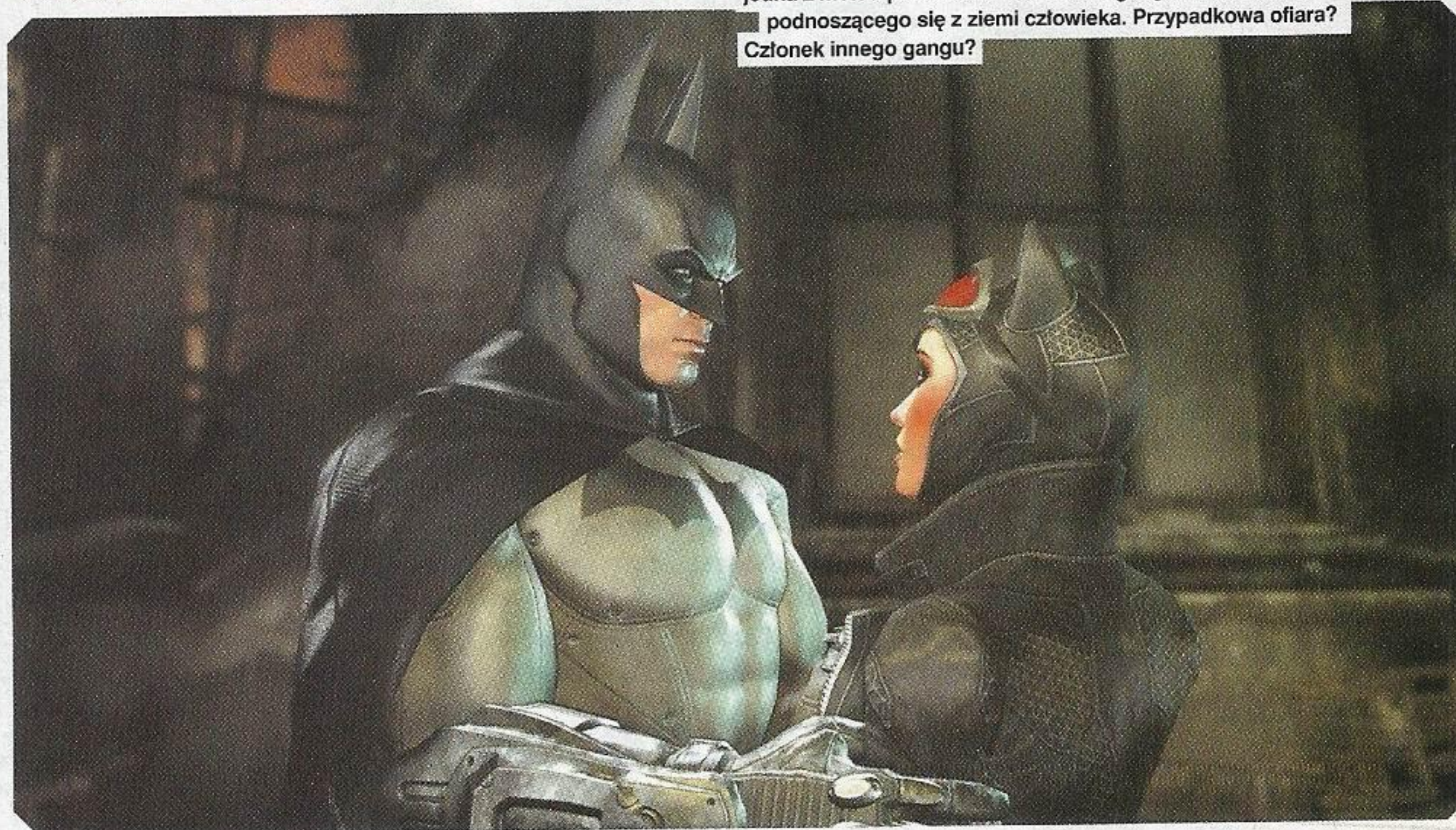
Tym razem Nietoperz podejmie ryzyko i wejdzie do paszczy lwa, by uratować Selinę Kyle, którą Two Face postanowił utopić w kwasie. Publiczna egzekucja Catwoman ma być rzekomo pokazem siły Harvey Denta i jego gangu, ale też doskonałą okazją do zwabienia bohatera w pułapkę. O miejscu pobytu Catwoman i Two Face Batman dowie się przez radio od Alfreda, którego nieoczekiwanie zabrakło



ROK TEMU MAŁO ZNANE STUDIO ROCKSTEADY, MAJĄCE NA KONCIE ZALEDWIE JEDEN TYTUŁ UDOWODNIŁO, ŻE MOŻNA STWORZYĆ REWELACYJNĄ GRĘ NA LICENCJI KOMIKSU. ZASKOCZENIE BYŁO TYM WIĘKSZE, ŻE WSZYSCY SPODZIEWALI SIĘ GRY OPARTEJ NA LICENCJI FILMU „MROCNY RYCERZ”, KTÓRY ODNIÓSŁ OGROMNY SUKCES. ARKHAM ASYLUM TRAFIŁO DO ŚCISŁEJ CZOŁÓWKI NAJLEPSZYCH TYTUŁÓW 2009 ROKU, A DOKŁADNIE ZA ROK UKAŻE SIĘ KONTYNUACJA. TYM RAZEM WSZYSCY SPODZIEWAJĄ SIĘ KILLERA



□ Batman trzyma bandziora nad przepaścią. Czyżby była to jedna z metod przesłuchania? W dole gangole stoją wokół podnoszącego się z ziemi człowieka. Przypadkowa ofiara? Członek innego gangu?



w pierwszej części. Podczas pobytu w Azylu Arkham bohaterowi towarzystwa dołączyła Oracle, czyli poruszająca się na wózku córka komisarza Gordona. Oczywiście przez kontakt radiowy. Skąd ta zmiana? Nasuwa się oczywisty wniosek – fani bardziej lubią Alfreda, ale podobno Wayne po prostu nie może nawiązać z nią kontaktu i wygląda na to, że porwały ją zbiry Jokera albo innego przyjemniaczka. Tym problemem Batman zajmie się później, na początek będzie musiał odnaleźć i uratować Catwoman.



Akcja Arkham City będzie toczyć się około półtora roku po wydarzeniach przedstawionych w poprzedniej części. W tym czasie bohater nie próżnował i wytrwale przygotowywał się do kolejnego starcia z superzłoczyńcami. Nie doznał amnezji, nie zgubił swoich gadżetów, od początku gry będzie równie potężny,

co pod koniec Arkham Asylum, a nawet bardziej, o czym boleśnie na własnej skórze przekonają się sługusi Jokera, Dwóch Twarzy i innych psychopatów. Nie ma lepszego pokazu siły jak powstrzymanie dwóch przeciwników atakujących jednocześnie poprzez złapanie ich pięści w dłonie i następnie złamanie albo chociaż wykręcenie im rąk. Ogromne wrażenie na przeciwnikach musi również zrobić chwycenie w locie krzesła rzuconego w bohatera, a następnie odrzucenie go w przeciwników. Podobnie jak w pierwszej części Batman będzie miał oczy dookoła głowy i z łatwością, z nieprawdopodobną gracją przejdzie od jednego ciosu do drugiego, a także wykona kontrę, czyli również złapie i odrzuci przedmioty nadlatujące w jego kierunku. Gracze mają czuć, że wcielili się w potężną postać, która budzi respekt, a nawet wywołuje lęk u najtwardszych bandziorów stąd nowa opcja obrażenia i straszenia przeciwników – Batman przed walką będzie mógł krzyknąć do gangoli, że zaraz skopie im tyłki i w ten sposób przynajmniej część z nich zachęci do podkulenia ogona i ucieczki gdzie pieprz rośnie.

Jednak nawet Mrocznego Rycerza da się pokonać, jeśli rzucić na niego gromadę uzbrojonych po zęby zbirów, dlatego

kluczowe okaże się używanie w walce gadżetów oraz peleryny. Ta druga w pierwszej części służyła do ogluszania na krótką chwilę przeciwników, którzy doskonale się bronili przed atakami Nietoperza. Także w Arkham City dopiero po potraktowaniu nią schowanego za gardą wroga da się mu przyfascić piąchą w nos albo potraktować w inny równie nieprzyjemny sposób, na przykład wyprowadzić serię kilkunastu brutalnych i potężnych ciosów, które powalą na głębię każdego niezależnie od tego jak mocno jest opancerzony. Powrócą finiszerki, czyli efektowne, a przy tym brutalne ciosy wypłacane ostatniemu trzymającemu się na nogach, pokazane w zwolnionym tempie.

Gadżety przydadzą się do wyeliminowania kilku przeciwników jednocześnie lub szybkiej ucieczki. Jeśli chodzi o tę pierwszą opcję, najlepiej sprawdzi się wybuchowy żel znany z Arkham Asylum. Wtedy Batman używał go wyłącznie do wysadzania ścian, teraz będzie mógł popsikać nim bandziora, którego następnie wepchnie na jego kumpli i wtedy naciśnie przycisk na detonatorze. Bum! Z kolei do wyrwania się z beznadziejnej sytuacji przyda się obowiązkowy element wyposażenia każdego ninja, czyli bomba dymna. Na moment bohater stanie się niewidoczny dla wrogów, a to wystarczy, żeby wystrzelić linkę i podciągnąć się na kamiennego gargulca wystającego ze ściany. Niczym w filmie Nolana „Batman: Początek”, Mroczny Rycerz będzie mógł również przywołać nietoperze, które latając nad głowami zbirów odwrócą uwagę od bohatera, dając mu czas na ucieczkę.

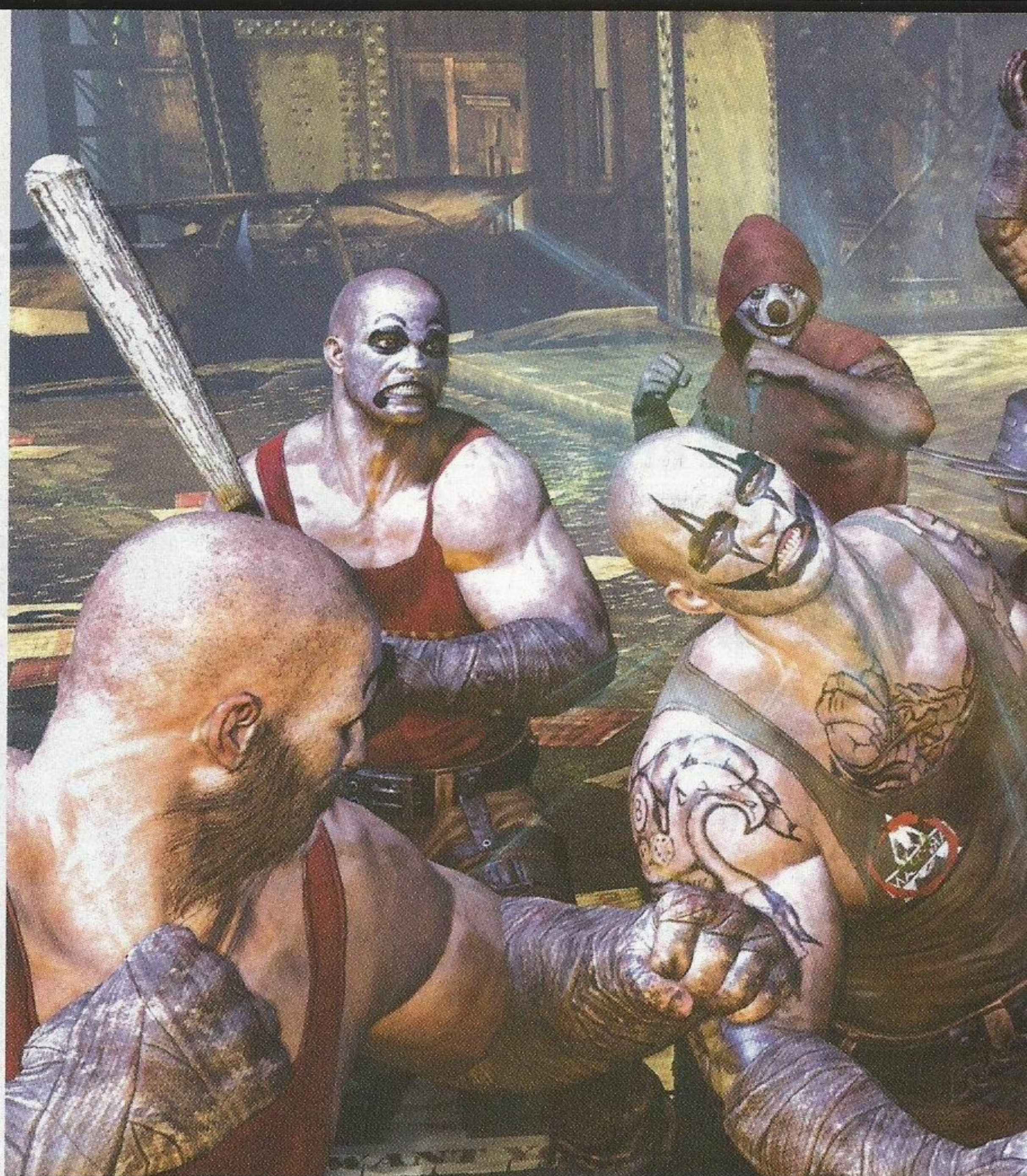
Walka wcale nie była najmocniejszą stroną Arkham Asylum. O wiele większą satysfakcję dawało zdejmowanie przeciwników jednego po drugim i wywoływanie tym samym paniki wśród pozostałych. Wiedzą o tym autorzy gry





GŁOWĄ DO GÓRY

Batman od samego początku będzie dysponował wszystkimi gadżetami z Arkham Asylum, a z czasem jeszcze bardziej je usprawni oraz zdobędzie nowe. Poprzednio gdy wystrzeliwał linę, a następnie po niej zjeżdżał, nie mógł zatrzymać się w połowie drogi. To ograniczenie zostanie zniesione w City, dzięki czemu da się na chwilę zatrzymać i tak sobie wisząc kilkanaście metrów nad ziemią rozejrzeć się dookoła, by sprawdzić co się dzieje. Batman będzie mógł również przykucnąć na linie na jednej nodze, właśnie tak jak zostało to pokazane na powyższym obrazku. Z takiej pozycji oczywiście da się wykonać ciche zabójstwo, a raczej po cichu pozbawić wroga przytomności, bo jak wszyscy wiedzą Mroczny Rycerz jest jednak pozytywnym herosem, a nie antybohaterem i nie zabija. Po prostu dba o to, żeby interes się kręcił.



BATMAN INTENSYTNIE TRENOWAŁ NIE TYLKO WALKĘ, ALE RÓWNIEŻ CYRKOWE SZTUCZKI, DZIĘKI CZEMU BĘDZIE MÓGŁ CHODZIĆ PO LINIE, A NAWET ZATRZYMA SIĘ NA ŚRODKU I PRZYKUCNIE, BY Z TAKIEJ PERSPEKTYWY ROZEJRZEĆ SIĘ DOOKOŁA

i dlatego Batman będzie mógł wykańczać wrogów po cichu na jeszcze więcej sposobów. Na jednym ze screenów widać, jak Wayne złapał dwóch gangoli za głowy i zdejmując je ze sobą wyeliminował obu jednocześnie. Klasa! Lubiących szybkie działanie uciechy możliwość przetrwania się po skoku w kierunku przeciwnika, a następnie błyskawicznego podniesienia się i pozbawienia go przytomności poprzez przyduszenie zanim zdąży pojąć co w ogóle się z nim stało. A jeśli uda się w odpowiednim momencie wcisnąć przycisk – zupełnie jak przy szybkim przeładowaniu w Gears of War – ofiara odpłynie jeszcze wcześniej.

Batman intensywnie trenował nie tylko walkę, ale również cyrkowe sztuczki, dzięki czemu będzie mógł chodzić po linie, a nawet zatrzymać się na środku i przykucnieć, by z takiej perspektywy rozejrzeć się dookoła. O linie da się zaczepić linkę z hakiem, a następnie zeskoczyć – rozpędzony bohater z wyciągniętymi przed siebie nogami wpadnie na przeciwnika i w ten sposób wyłączy mu światło. Ta akcja jest świetnym sposobem na wejście do otwartej walki z grupką zbirów, ale chcąc pozostać w cieniu lepiej po cichu wyeliminować przeciwnika opuszczając się na linie i chwytając go za szyję nogami. Z takiego uścisku się nie wyrwie i w mgnieniu oka straci przytomność.

Wygląda na to, że najwięcej satysfakcji przyniesie przebicie się pięścią przez pękniętą ścianę i chwycenie gangola stojącego po drugiej stronie. Taki sam motyw widzieliśmy na zwiastunach i pokazach Deus Ex: Human Revolution, i za każdym razem wyglądało to wyjątkowo efektownie, więc również w Batmanie taka akcja powinna być maksymalnie sycąca.

Jak rozpoznać czy ściana jest pęknięta? Identycznie jak w Arkham Asylum, czyli korzystając z tak zwanego trybu detektywistycznego. Obraz robi się niebieski, przeciwnicy będą zaznaczeni na błękitno, a na pomarańczowo podświetlone zostaną ich bronie i tarcze. Na ekranie wyświetlą się również informacje o stanie zdrowia wrogów i ich zachowaniu, czy są nerwowi, spanikowani, czy totalnie wyluzowani. Ponadto będzie widać, które ściany są pęknięte i nadają się do rozbicia pięścią lub potraktowania wybuchowym żelem.



Jak jednak nazwa wskazuje, tryb detektywistyczny służy czemuś więcej niż tylko wyszukiwaniu pęknięć w ścianach i określaniu kondycji przeciwników. Dzięki niemu Batman będzie mógł analizować ślady i zebrane dowody, a więc rozwiązywać zagadki. Na przykład badając kulę wystrzeloną z karabinu snajperskiego oraz dziurę w oknie, którą ów pocisk zrobił, Nietoperz ustali trajektorię lotu i wywnioskuje skąd padł strzał. W sumie nie potrzeba wyszukanego sprzętu żeby domyślić się, że wieża kościoła znajdującego się niedaleko miejsca, gdzie ma odbyć się egzekucja Catwoman to idealna miejscówka dla snajpera, ale autorzy obiecują, że tak proste zagadki pojawiają się tylko na początku gry, natomiast później trzeba będzie wysilić szare komórki, by znaleźć rozwiązanie.

Ze snajperką w wieży przychazi się Joker, a jego celem będzie nie Batman, tylko Selina Kyle, która sama uwolni się z łańcuchów, którymi związał ją Two Face. Dziewczyna przeżyje, bo Mroczny Rycerz zauważy czerwoną kropkę celownika laserowego na jej ciele i rzuci się na nią ratując ją w ostatniej chwili. Dlaczego Mr. J. targnie się na życie Catwoman, a nie swojego odwiecznego wroga? Być może zdaje sobie sprawę, że Batman ma do niej słabość, a może po prostu chce się jej pozbyć, bo współpracując z Nietoperzem stanie się ona groźnym przeciwnikiem. Jeśli wierzyć plotkom, Selina będzie drugą grywalną postacią w trybie kooperacji, jednakże Rocksteady nie potwierdza tych rewelacji.

Joker zdradzając swoją pozycję zwabi Mrocznego Rycerza do wieży. Tam przywita go po raz kolejny odmieniona Harley Quinn, która tym razem porzuci strój pielęgniarki-dominy i odsłoni swoje fachowe tatuaże (na prawej ręce i brzuchu) z różami i kartami podpisanymi Mr. J. Wciąż będzie malować twarz na białą, ale o wiele subtelniej niż to miało miejsce do tej pory. Trzeba przyznać, że choć już w Arkham Asylum wyglądała bardzo fajnie, o wiele lepiej niż w animowanym serialu, dopiero teraz prezentuje się naprawdę świetnie. Taka ostra, wyraźnie świrięta laska idealnie komponuje się z wymalowanymi na twarzach, napakowanymi zbirami uzbrojonymi w karabiny. Batman

ARKHAM DESIGN

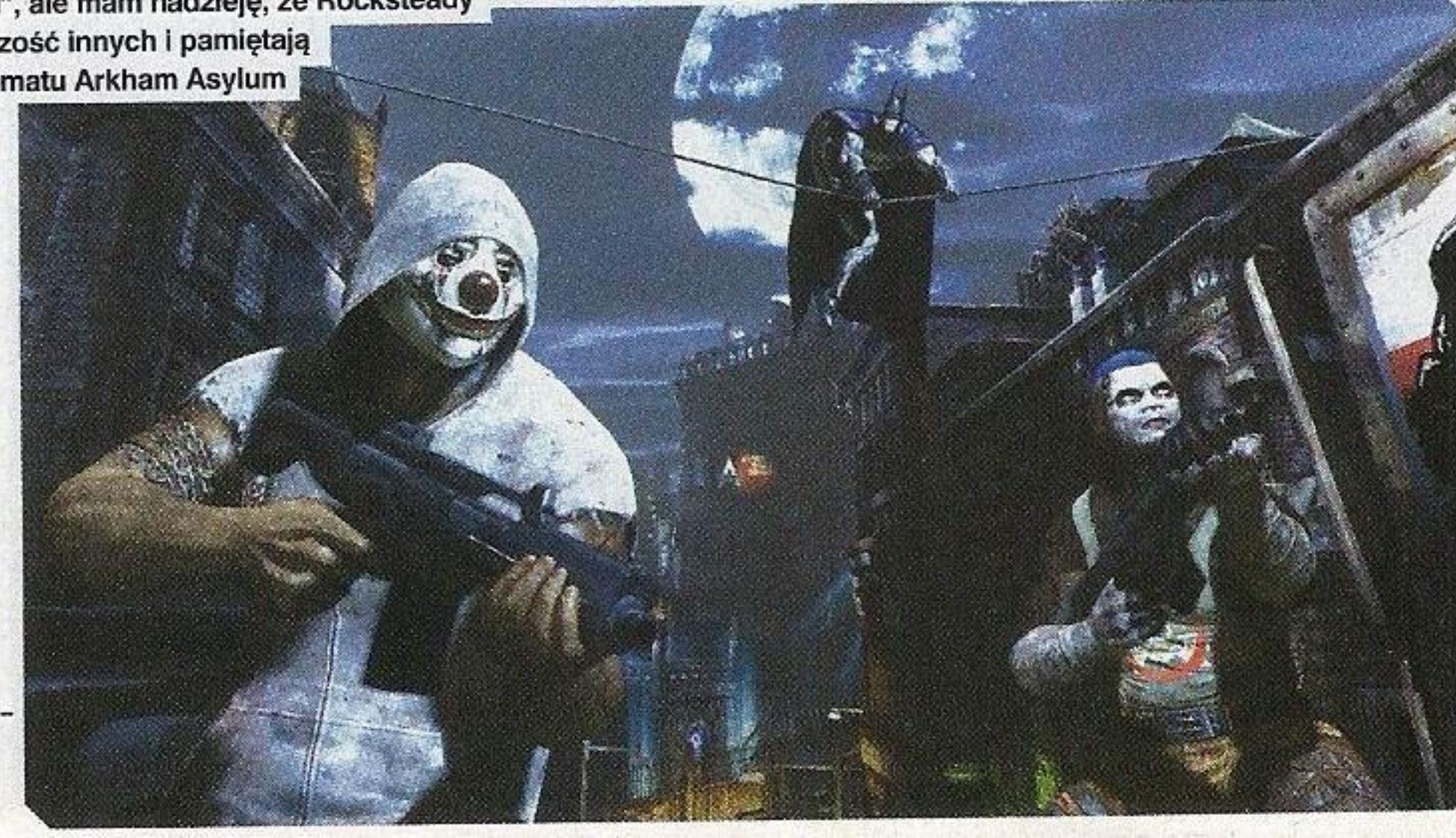
Jedną z największych zalet Arkham Asylum był wysmienity level design, dzięki któremu zwiedzanie tych samych miejscówek po raz trzeci nie nużyło ani nie irytowało jak backtracking w innych grach. Przy większym, a na dodatek otwartym świecie powtórzenie tego wyczynu może być o wiele trudniejsze, jeśli nie niemożliwe. Z projektu City widocznego na jednym ze screenów wynika, że słynne więzienie na wyspie również jest jego częścią. Nie wiadomo, czy faktycznie tak będzie, ale nawet jeśli nie, zamknięta dzielnica ma być aż pięciokrotnie większa niż teren zmagania w poprzedniej grze. Poruszanie się po niej nie powinno jednak zbyt odbiegać od tego, co widzieliśmy w Arkham Asylum. Batman nie będzie musiał śmigać po całym mieście w Batmobilu, czy huśtać się pół godziny na linie jak Spiderman, by dotrzeć z jednego końca na drugi. Do szybkiego przemieszczania się wykorzysta pelerynę – zeskakując z dachu bohater mocno się rozpędzi, a tuż przy ziemi rozwinie ją, dzięki czemu siłą rozpędu wysoko się uniesie i daleko poszybkuje. No chyba, że postanowi jednak z impetem wylądować, na przykład tuż przy grupce zbirów. Wtedy fala uderzeniowa powstała przy zderzeniu z ziemią dosłownie zwali przeciwników z nóg.



□ Przeciwnicy nie będą czekać aż Batman załatwi ich jednego po drugim, tylko zaatakują jednocześnie z kilku stron, a nawet rzucać czymś w Nietoperza, na przykład gaśnicą. Da się ją złapać w locie i odrzucić



□ Zamknięte miasto opanowane przez gangoli kojarzy mi się z „Ucieczką z Nowego Jorku”, ale mam nadzieję, że Rocksteady nie zapatrzyli się na twórczość innych i pamiętają o zachowaniu unikalnego klimatu Arkham Asylum



WALKA O GŁOS



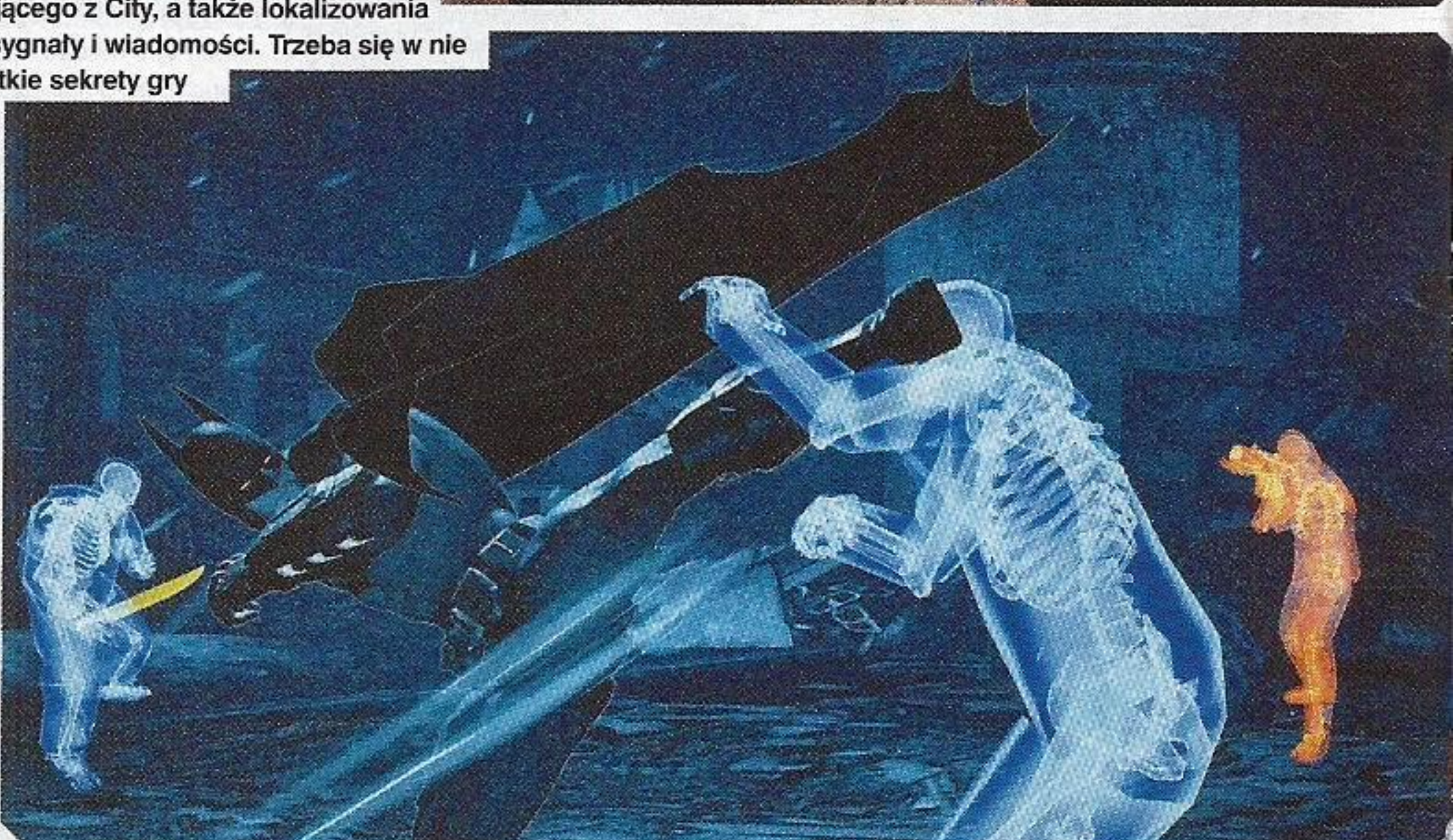
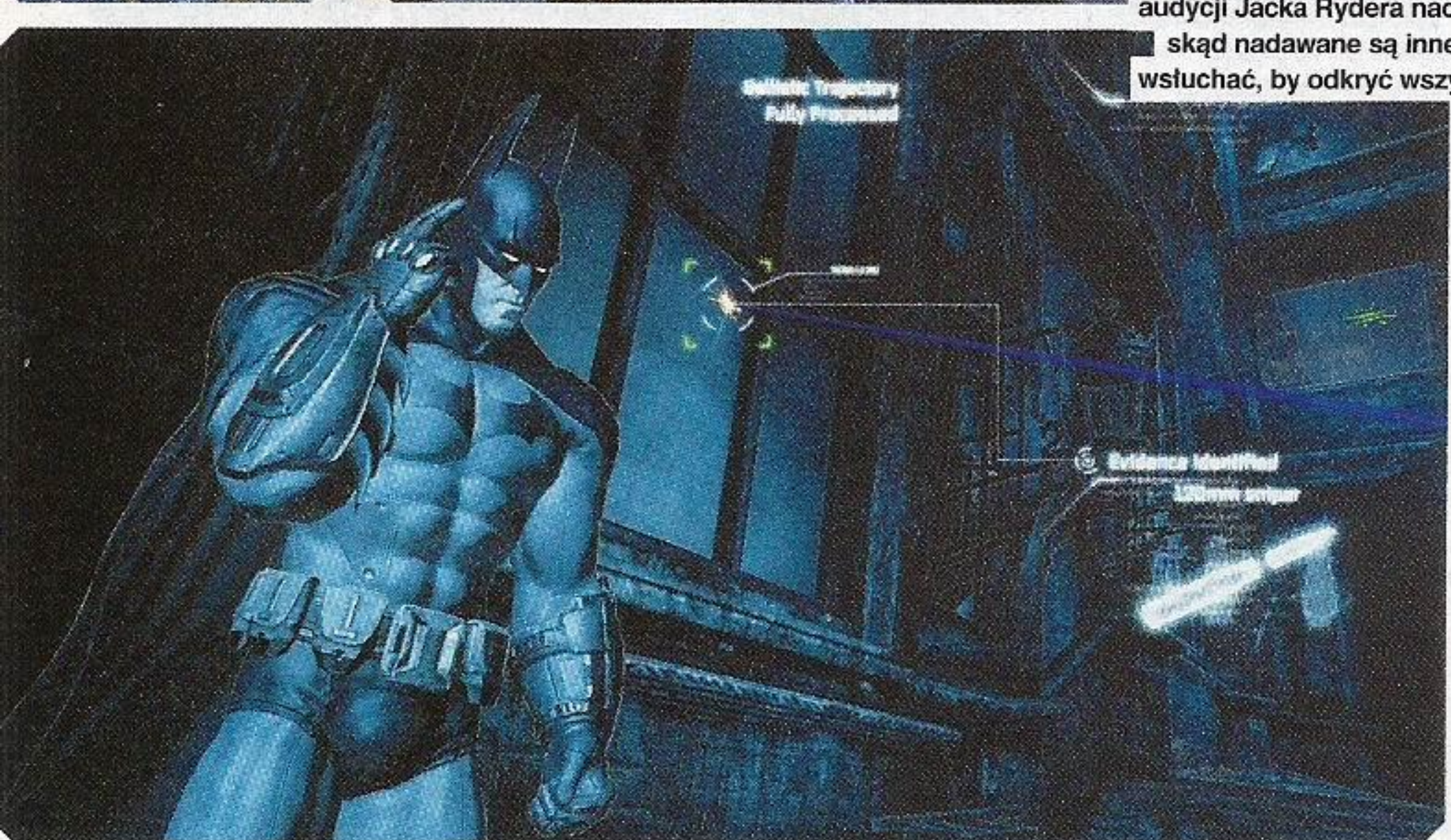
WE WANT YOU!

Mocnym punktem Arkham Asylum były rozmowy, jakie toczyli ze sobą gangole polujący na Batmana, a także komentarze stukniętego Jokera, który odliczał ilu jeszcze zbirów pozostało na placu boju. Ciekawe czy i tym razem Mr. J będzie sobie w ten sposób umilać czas, czy choroba zmusi go do zaprzestania tego typu zabaw. Oby nie, bo Mark Hamill genialnie podkłada głos Jokerowi i byłoby słabo, gdyby można było usłyszeć owoce jego pracy tylko w kilku scenach. Tym bardziej, że Skywalker już zapowiedział, że po raz ostatni użyje głosu największemu przeciwnikowi Batmana. Rocksteady powinno zatem kuć żelazo póki gorące.

W Arkham City nie tylko Joker będzie dysponował własnym gangiem, być może zatem usłyszymy również Dwie Twarze drącego się przez megafon na swoich giermków zgarniających bity od Nietoperza. Poza tym przeciwnicy znów mają ze sobą gadać, więc warto będzie przystanąć na chwilę i posłuchać, jak przerażeni głośno zastanawiają się, co zrobi Batman.



□ „Broadcast analyzer” służy do słuchania Gotham FM lub audycji Jacka Rydera nadającego z City, a także lokalizowania skąd nadawane są inne sygnały i wiadomości. Trzeba się w nie wsluchiwać, by odkryć wszystkie sekrety gry





□ Zazwyczaj w grach najlepiej wygląda postać głównego bohatera, ma najwięcej polygonów, najlepsze tekstury i takie tam. Tymczasem w City zbiory wyglądają równie dobrze, co Batman. Spójrzcie tylko na te zęby i mimikę twarzy



SUPERZŁOCZYŃCY

Harley Quinn stojąca twarzą w twarz z Batmanem? Ma dziewczyna tupet i jest odważna albo po prostu jest zbyt stuknięta żeby zrozumieć, że zaraz dostanie potężnego plaskacza i się nie podniesie. Ale trzeba przyznać, że obrazek świetnie wygląda. Oprócz Harley w Arkham City Batman spotka kilku innych superzłoczyńców, z którymi walczy od lat – fakt, że nie może ich raz na zawsze pokonać nienajlepiej o nim świadczy, ale zostawmy te rozważania na inny czas. Od pierwszego zwiastuna wiadomo o powracającym Jokerze, który walczy ze śmiertelną chorobą niewiadomego pochodzenia. Catwoman próbuje zabić Two Face, czyli Harveya Denta. O tym jak bardzo jest stuknięty najlepiej świadczy fakt, że rozmawia, a nawet klóci się sam ze sobą. Victor Zsaz pojawi się w jednej z licznych misji pobocznych. Batman spotka również Calendar Mana, czego w sumie można było się spodziewać, bo w pierwszej części Nietoperz trafił do pomieszczenia, w którym ściany oklejone były kartkami z kalendarza. Mroczny Rycerz najprawdopodobniej stanie do walki z Mr. Freeze, Talią Al' Ghul, Pingwinem a także niejakim Black Mask, znanym tu i ówdzie jako „jeszcze jeden mafijny bonzo”.

TYM RAZEM NIETOPERZ PODEJMIE RYZYKO I WEJDZIE DO PASZCZY LWA, BY URATOWAĆ SELINĘ KYLE, KTÓRĄ TWO FACE POSTANOWIŁ UTOPIĆ W KWASIE. PUBLICZNA EGZEKUCJA CATWOMAN MA BYĆ RZEKOMO POKAZEM SIŁY HARVEY DENTA I JEGO GANGU

od razu będzie chciał ją sprać, ale zmieni zdanie, gdy dowie się, że jej kumple porwali lekarzy i gotowi są w każdej chwili wysłać ich do piachu. Harley czując się bezkarna stanie przed Nietoperzem twarzą w twarz, a autorzy podkreślają, że do tego typu spotkań dojdzie w Arkham City wielokrotnie. Poprzednio złoczyńców od bohatera oddzielały kraty, a do Batmana zbliżali się tylko przy okazji walk. Będzie więc okazja lepiej poznać słynnych superzłoczyńców i przyjrzeć się przykładowo chorobie psychicznej Harveya Denta, cierpiącego na rozdwojenie jaźni i dyskutującego z samym sobą.



Autorzy sugerują, że Batmanowi nareszcie przyjdzie spotkać samego Riddlera, ale nie zdradzają, czy stanie się to dopiero po odnalezieniu wszystkich trofeów, czyli zielonych znaków zapytania. Obstawiamy, że tak właśnie będzie to wyglądać. W Arkham Asylum zebranie wszystkich znaków

zapytania było śmiesznie łatwe, wystarczyło odnaleźć mapę, na której zaznaczone było ich położenie. Rocksteady słusznie postanowiło zmienić i tym razem szukanie trofeów, a następnie ich zdobywanie ma stanowić wyzwanie. Nie wystarczy bowiem dowiedzieć się, gdzie są ukryte, a następnie tam dotrzeć, trzeba będzie jeszcze wymyślić jak je podnieść. Riddler utrudni życie Batmanowi różnymi dziwnymi mechanizmami i pułapkami, które na przykład uruchomią się, gdy bohater zbliży się do znaku zapytania. Na początku gry Mroczny Rycerz poradzi sobie z takim problemem chwytając przedmiot za pomocą Bat Claw lub rzucając Batarangiem, ale później ma być znacznie trudniej, czyli identycznie jak w przypadku zagadek rozwiązywanych w trybie detektywistycznym.

Szukanie miejsc, gdzie Edward Nigma ukrył trofea ma stanowić wyzwanie, ponieważ wspomniane przed chwilą mapy odejdą w zapomnienie. Batman dowie się o ich lokalizacji wyłącznie przesłuchując sługusów Riddlera błąkających się po Arkham City. Na pierwszy rzut oka nie da się ich odróżnić od zwykłych gangoli i tutaj z pomocą ponownie przyjdzie tryb detektywistyczny – bandziory pracujące dla Człowieka

Zagadki zostaną podświetlone na zielono. Trzeba będzie wyeliminować wszystkich ich kumpi, a ich samych zostawić na sam koniec. Po krótkiej wymianie zdań wyśpiwają wszystko co wiedzą, a wtedy bohaterowi pozostanie już tylko potraktować ich z dyńki lub piąchą.

Poszukiwanie znaków zapytania skutecznie przedłużyło żywotność Arkham Asylum, ale w City będzie to tylko jedna z wielu form rozrywki poza głównym wątkiem. Doczekamy się licznych zadań pobocznych, a jako przykład autorzy podają poszukiwanie Zsaza, który w poprzedniej części pojawił się tylko na chwilę, niemal na samym początku gry, szybko dostał tupnia i więcej już się nie pokazał. Przemierzając Arkham City Batman usłyszy dzwoniący telefon – wokół budki telefonicznej zgromadzi się tłum bandziorów, ale żaden z nich nie odważy się podnieść słuchawki, bo według miejskiej legendy, każdego, kto to robi, czeka rychła śmierć. Nietoperz nie spęka i odbierze, a w słuchawce usłyszy głos Zsaza. Podążając drogą wyznaczoną przez kolejne dzwoniące telefony Bats w końcu dotrze do złoczyńcy i... zapewne skopie mu tyłek.



Autorzy mają ambicję stworzenia „miasta” (w cudzysłowie, bo to tylko fragment Gotham), w którym na każdym kroku będzie coś do roboty, co powinno zadowolić między innymi graczy rozzarowanych Mafią II i Empire Bay, gdzie nic się nie działo. Nie będzie im łatwo, jeśli chcą

zachować klimat pierwszej części i położyć równie mocny nacisk na tryb fabularny, który był siłą Arkham Asylum. Tamta gra była bardzo liniowa, a wygląda na to, że w City na graczy będzie czyhać wiele pokus odciągających od głównego wątku. Ale może niepotrzebnie się martwimy, w końcu Rocksteady już udowodnili, że dobrze wiedzą co robią. Poza tym, o Arkham City myśleli jeszcze przed wydaniem tamtej gry, czego dowodzą szkice koncepcyjne i mapa dzielnicy – można je znaleźć w ukrytym biurze Sharpa w Arkham Asylum! Czy mogą zatem zepsuć grę, nad którą główkują tak długo? Chyba nie ma takiej opcji. Czekamy na kolejne wieści z Arkham. //mielu



KONKURS!

Tom Clancy's H.A.W.X. 2 i R.U.S.E.

Aby wziąć udział w konkursie, wymień pięć gier których akcja umiejscowiona jest w uniwersum wymyślonym przez Toma Clancy'ego

Odpowiedź wyślij e-mailem pod adresem: konkurs@neo-plus.pl podając również swoje dane adresowe. Zwycięzcy zostaną wylosowani spośród autorów poprawnych odpowiedzi. Konkurs trwa do 10.11.2010

NAGRODY W KONKURSIE

- monitor 19-calowy LED BENQ
- 1 zestaw H.A.W.X. 2 + R.U.S.E. na PS3
- 1 zestaw H.A.W.X. 2 + R.U.S.E. na X360
- 8 koszulek H.A.W.X. 2
- 8 koszulek R.U.S.E.



Sponsorem nagród jest Ubisoft, wydawca Tom Clancy's H.A.W.X. 2 oraz R.U.S.E.

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA



N+ MOST WANTED LISTOPAD 2010



GRAN TURISMO 5

Cierpliwość posiadaczy PlayStation 3 ma zostać wynagrodzona największym i najlepszym racerem na rynku. Czy tak będzie w istocie?



CALL OF DUTY: BLACK OPS

Treyarch to nie Infinity Ward, ale w żadnym wypadku nie można zaliczyć ich też do drugiej ligi. Niemniej... czy dadzą radę?



ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Nowe przygody Ezio i jego nieprzyjaciół – po raz pierwszy też w multiplayerze!

3, 2, 1... RESTART!

Nowe oblicze Dantego zbulwersowało fanów Devil May Cry i podzieliło graczy na hejterów „emo-twilightowego” bohatera oraz sympatyków zmiany wyglądu słynnego pogromcy demonów. Według pierwszych to już nie jest Dante, drudzy natomiast cieszą się, że w końcu zagrają w jakąś grę z serii, bo do tej pory ochota przechodziła im na widok srebrnowłosego cwaniaczka. Czy Capcom słusznie zrobił ryzykując niechęć fanów serii, zlecając stworzenie DmC Brytyjczykom? Czy Ninja Theory, które rozczarowało nas w tym miesiącu swoim Enslaved, słusznie robi modyfikując wygląd syna Spardy w tak radykalnym stopniu?

Nie ma dobrych odpowiedzi na te pytania. Zawsze ktoś będzie niezadowolony, zawsze znajdzie się ktoś, komu zmiany przypadną do gustu. Tak samo jest w muzyce; idealnie pasuje tu przykład Linkin Park i ich najnowszej płyty „A Thousand Suns”. Fani krytykują artystów, mówią, że zespół się sprzedał i ich zdradził. Inni dopiero teraz odkrywają tę kapelę i chwala ją za dojrzałość, odwagę w szukaniu nowego stylu.

Ninja Theory porównują się nieskromnie z Christopherem Nolanem, który odświeżył Batmana, dościsł bohatera do nowych czasów, nowej publiki i odniósł ogromny sukces z „Mrocznym Rycerzem”. Dlaczego zatem gwiazda Dantego nie miałaby ponownie rozbłyśnąć? Czasy się zmieniły i dziś inny typ gracza wydaje pieniądze, które tak kocha Capcom. Być może Japończycy kochają długowłosego herosa odzianego w festyniarskie ciuchy, ale oni dziś, inaczej niż dziesięć czy piętnaście lat temu, stanowią mniejszość ogółu nabywców gier. Skoro sukcesy odnoszą filmy z serii „Zmierzch”, może emo-Dante również ma szansę przyciągnąć do serii miliony nowych odbiorców?

Długo można o tym dyskutować, zastanawiać się, kto dziś kupuje gry, analizować czy Keiji Inafune tak dobrze rozumie branżę

i wyczuwa trendy, czy w idiotyczny sposób niszczy wszystko, za co przez lata kochaliśmy Capcom. Faktem jest, że restarty, zwane również rebootami, nie są zjawiskiem nowym i występującym wyłącznie w grach. Niedawno James Bond zmienił się nie do poznania. A żeby było weselej Quantum of Solace wyreżyserował ktoś inny, niż Casino Royale. Takie rozszady w branży filmowej to norma. Wyobrażacie sobie, żeby kolejnego MGSA zrobiła inna firma, niż Kojima Productions? Ciężko, prawda? Tak samo jak ciężko uwierzyć, że Modern Warfare 3 zrobiony bez Zampelli i Westa to wciąż będzie to samo. No dobrze, ale z drugiej strony, czy Need for Speed od Criterion, to zamach na serię? A przecież nowa Castlevania również powstaje na zachodzie...

Ciekawe czy fani Devil May Cry w ogóle pamiętają, że ojciec Dantego, Hideki Kamyia, stworzył wyłącznie pierwszą część. Z pozostałymi trzema nie ma nic wspólnego i jakoś nikt z tego powodu nie dał szata. Tak naprawdę Capcom od lat wymieniał reżyserów kolejnych części swoich serii, tak było np. w przypadku Resident Evil. God of War II powstał bez Davida Jaffe – reżysera jedynki, a GoWIII bez Cory’ego Barloga, który kierował pracami nad dwójką. Oczywiście, to nie to samo, co zlecenie produkcji DmC Brytyjczykom, ale jeśli Capcom będzie nadzorować produkcję i aktywnie wspierać Ninja Theory, być może uda się uniknąć katastrofy.

Na temat rebootów, remake’ów i tworzenia gier z jednej serii przez różnych developerów, dałoby się zapewne zapisać całego enplusa. Może jeszcze wrócimy do tematu, bo jest aktualny jak nigdy dotąd. W tym miesiącu restart zalicza jedna z najświetniejszych serii wojennych fps’ów, czyli Medal of Honor. Jak wypadła w nowych realiach? Czy przeniesienie akcji do Afganistanu w czasy współczesne okazało się strzałem w dziesiątkę? Przekonajcie się sami. //Mielu

- 52 **FIFA 11**
PlayStation 3, Xbox 360
- 56 **Sports Champions**
PlayStation 3
- 58 **Medal of Honor**
PlayStation 3, Xbox 360
- 62 **Tumble**
PlayStation 3
- 62 **Bioshock 2: Minerva's Den**
PlayStation 3, Xbox 360
- 62 **Dead Rising 2: Case Zero**
Xbox 360
- 63 **Guitar Hero: Warriors of Rock**
PlayStation 3, Xbox 360, Wii
- 64 **Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2**
PlayStation 3, Xbox 360
- 66 **F1 2010**
PlayStation 3, Xbox 360
- 68 **Scott Pilgrim vs. the World: The Game**
PlayStation 3, Xbox 360
- 68 **Space Invaders: Infinity Gene**
PlayStation 3, Xbox 360
- 68 **The King of Fighters: Sky Stage**
Xbox 360
- 68 **Plants vs. Zombies**
Xbox 360
- 69 **Professor Layton and the Unwound Future**
Nintendo DS
- 70 **Dead Rising 2**
PlayStation 3, Xbox 360
- 72 **Valkyria Chronicles II**
PSP
- 73 **Tom Clancy's H.A.W.X. 2**
PlayStation 3, Xbox 360
- 74 **Spider-Man: Shattered Dimensions**
PlayStation 3, Xbox 360, Wii
- 75 **Quantum Theory**
PlayStation 3, Xbox 360
- 76 **Enslaved: Odyssey to the West**
PlayStation 3, Xbox 360
- 78 **Start the Party**
PlayStation 3
- 79 **N3 II: Ninety-Nine Nights II**
Xbox 360
- 80 **EA Sports MMA**
PlayStation 3, Xbox 360
- 82 **Red Dead Redemption: Liars & Cheats**
PlayStation 3, Xbox 360
- 82 **Mass Effect 2: Lair of the Shadow Broker**
Xbox 360
- 82 **Dragon Age: Początek – Golemy Amgaraku**
PlayStation 3, Xbox 360
- 82 **Dragon Age: Początek – Polowanie Na Czarownicę**
PlayStation 3, Xbox 360
- 83 **Kingdom Hearts: Birth By Sleep**
PSP
- 84 **Metroid: Other M**
Wii

FIFA 11

WIELKI POWRÓT NA STADIONY ŚWIATA



txt: GULASH

PS3/XBOX 360

- Wydawca: EA
- Producent: EA Sports
- Liczba graczy: 1-4 (22)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■
DŹWIEK ■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■

MIELU: To ja narzekałem na wrzutki i krzyczałem „to niemożliwe!”, gdy Gulash raz po raz dyńką pakował piłkę do siatki. Czasem naprawdę bramkarze przysypiają albo obrońcy przepuszczają piłę, którą powinni wybić, no ale futbol jest nieprzewidywalny. To FIFA 10 odzwyczaila mnie od konieczności blokowania skrzydłowych. Muszę znów przysiąc, a jest do czego. 9/10

David Rutter, producent serii FIFA od edycji 2009, to prawdziwy dar niebios dla Electronic Arts. Wraz z Garym Patersonem odpowiedzialnym za techniczne aspekty gry, zmieniają ją nie do poznania. Już rok temu obu panów szczerze podziwiałem za to, co dostarczyli z FIFA 10 – tym razem wspięli się na wyżyny. FIFA 11 nie rozczarowuje. W rzeczywistości to najlepsza gra piłkarska, w jaką grałem.

W tym roku, co z pewnością wiecie z naszych zapowiedzi, główne danie mają stanowić Personality+, Pro Passing i większe możliwości personalizacji. Nie są to tak spektakularne nowości jak te, które wprowadzano przez ostatnie lata – dość wspomnieć o dryblingu w 360 stopniach, grze online 10 na 10, czy tworzeniu własnych stałych fragmentów gry. Niemniej to kolejne kroki we właściwym kierunku.

PERSONALITY+

Personality+ jest pierwszą w historii serii próbą oddania indywidualnych cech prawdziwych gwiazd piłkarskich na wirtualnych boiskach. Co prawda nie brzmi to jak nic nowego, bo starzy PESowcy na pewno pamiętają jeszcze z czasów PS2 „gwiazdki” określające skille danych zawodników np. do strzałów z dystansu, dryblingów czy pojedynków 1-na-1. Personality+ to coś w ten deseń, tyle że faktycznie zaczyna mieć znaczenie także w grze przeciwko konsoli, a kierowani przez nią zawodnicy próbują robić użytek ze swoich umiejętności, popisując się tuż przed naszymi oczami. Messi zwodami i trikami spróbuje zgubić obrońców, Stevie G. lub Lampy



ostrzelać naszą bramkę sprzed pola karnego, a Ibra obróci się z piłką, weźmie na plecy dwóch obrońców i nie przejmując się nimi zrobi jeszcze dwa kroczki zanim umieści kulę w siatce. Dobry rozgrywający – Xavi, czy Cesc Fabregas – będzie świetnie podawał i rozprowadzał piłkę, a gdy zdecyduje się przebiec z nią kilka metrów, możecie być pewni, że będzie holował ją przy samej nodze i odbiór stanie się wyzwaniem.

Z pewnością zauważycie różnicę w stosunku choćby do FIFA 10 czy 2010 World Cup już po kilku meczach. Oczywiście nie jest tak, że gracz nie ma żadnych szans przeciwko konsolowej Barcelonie czy Interowi, bo to byłoby bez sensu – Personality+ to raczej zryw, niż nieustanny popis superpiłkarzy kierowanych przez konsolę. I dobrze, bo tchnęło w nich więcej życia, także pod względem ich wyglądu – są bisiory i karzelki, charakterystyczne kiwki i ruchy. Myślę, że to świetna podstawa do dalszego rozwijania w kolejnych częściach.

Personality+ także przekłada się umiejętności naszych piłkarzy. Ich mocne punkty są widoczne i opisane w menu wyboru zawodników przed meczem; warto postudiować i dowiedzieć się, o ile ktoś

nie wie, że jako skrzydłowy Ribery jest bardzo szybki; to świetny drybler i kapitalnie wrzuca. Ale można też odkryć, że Scarface może próbować strzelać nożycami w pozornie beznadziejnej sytuacji.

PRO PASSING

Pro Passing, czyli druga zapowiadana duża rzecz w FIFA 11, to zdecydowanie mniej widowiskowa nowość. Rutter i spółka wzięli sobie do serca utyskiwania hardcore'owców narzekających na podania w FIFA 10 – że mało realistyczne, że piłka chodzi od nogi do nogi, że za łatwo/trudno/cokolwiek i zdecydowali się wprowadzić system reguł w miarę jasno i klarownie określających, czy podanie dotrze do adresata, czy też nie. Oczywiście zasady te będą stawiać się coraz bardziej przejrzyste w miarę grania, ale nie odbiegają od tego, co można przyjąć zdroworozsądkowo, bądź w postaci, hmm, niby-równania. Prosty przykład; aby zagrać z pierwszej piłki celne podanie po ziemi do zawodnika oddalonego o 20 metrów, musi być spełnionych kilka warunków. Piłka musi lecieć w stronę naszego zawodnika z prędkością o wskaźniku A; biorąc pod uwagę wskaźnik A musi on skontrolować i kopnąć kulę z siłą o wskaźniku B (a nie dajmy na to B

+ ZAWSZE WIEDZIAŁEM, ŻE POSADA GOLKIPERA WIAŻE SIĘ ZE SPORĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ, A ZA TEN FACH NIE POWINNI BRAĆ SIĘ LUDZIE O SŁABYCH NERWACH



minus 20); zaś ułożenie jego stopy to wskaźnik C, przy marginesie błędów wynoszącym 20 stopni odchylenia – lepiej więc nie próbować podawać stojąc tyłem. Nagnij zasady – okej, piłka pewnie dojdzie. Złam je, a piłka może polecieć: za wolno, za szybko, pod innym kątem itp., ewentualnie zawodnik wywali się, a na błąd czyha przecież przeciwnik. Proste i oczywiste, prawda? Naturalnie nie jest tak, że 90 procent podań leci w kosmos, FIFA 11 jest przecież grą video i ma bawić, niemniej margines błędów został znacznie rozszerzony i trzeba nieco pograć, by lepiej to wyczuć. Inna sprawa, że osoby grające regularnie od kilku lat, a w związku z tym wytrenowani gracze, elementu Pro Passingu jakoś strasznie nie odczuwają – może poza jedną rzeczą, czyli wrzutkami.

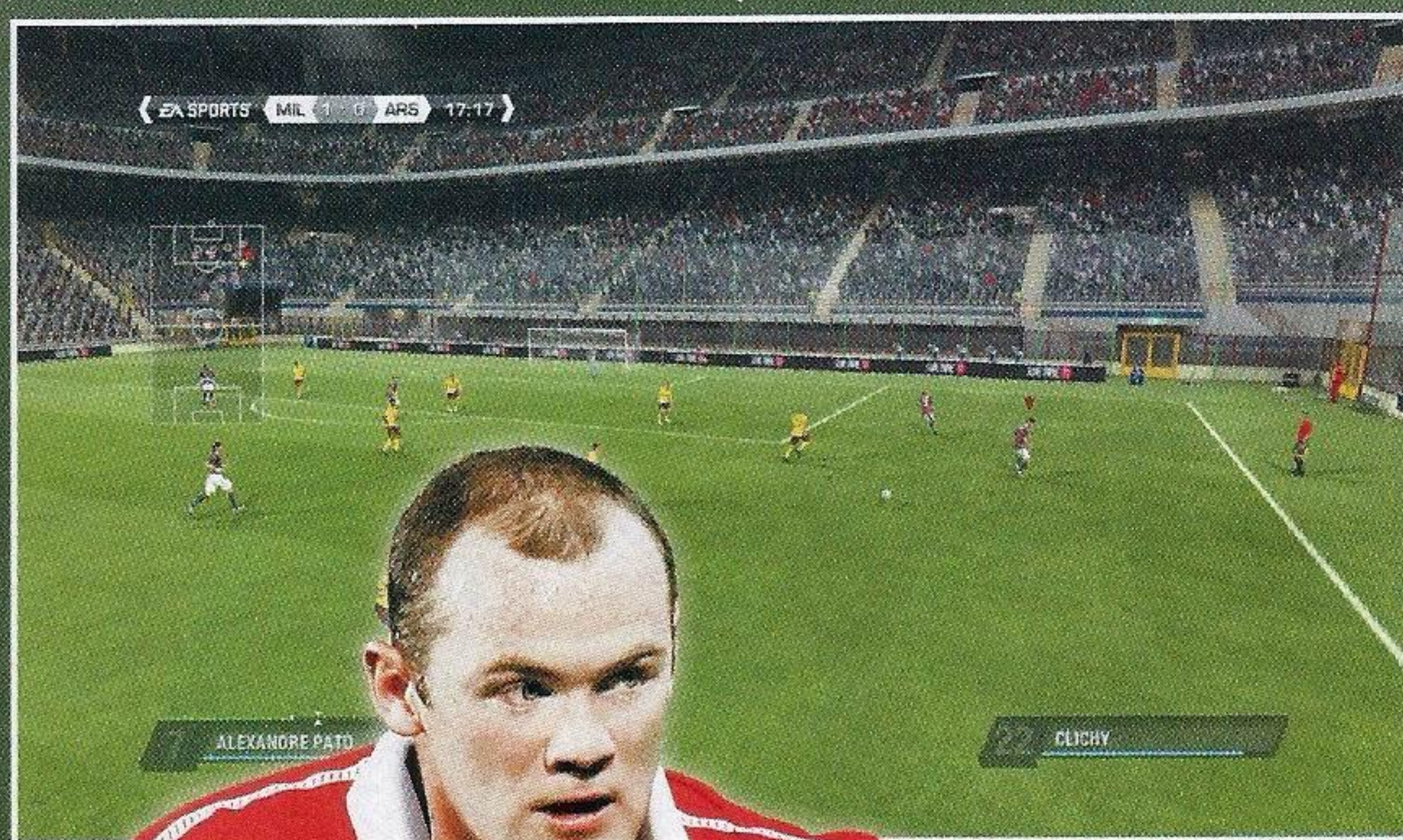
DYŃKA, BANIA, CZACHA

Dogrania ze skrzydła i główki wreszcie są morderczą bronią. W FIFA 10 crossy i strzały z bańki, czyli szalenie istotny element nowoczesnego futbolu, zostały potraktowane trochę po macoszemu – w mojej opinii były za bardzo przypadkowe i zwyczajnie za trudne, miały za małą skuteczność. Nieco ruszyło się w tym temacie przy 2010 World Cup, ale teraz jest inaczej, lepiej: bramki z dyńki są straszną bronią przy rzutach różnych i wolnych, a dogranie ze skrzydła do napastnika znajdującego się w szesnastce udaje się częściej, niż do tej pory. Decyzję trzeba podejmować

CHRISTIANO BY JĄ PUKNAŁ Choć po konwersji z PESa gram w FIFĘ już kilka lat, rzuty wolne z odległości dalszej niż 20 metrów są dla mnie w dalszym ciągu loterią. Przydałby się jakiś jasno określony system zasad, podobny do Pro Passing, Pro FreeKick w przyszłym roku?

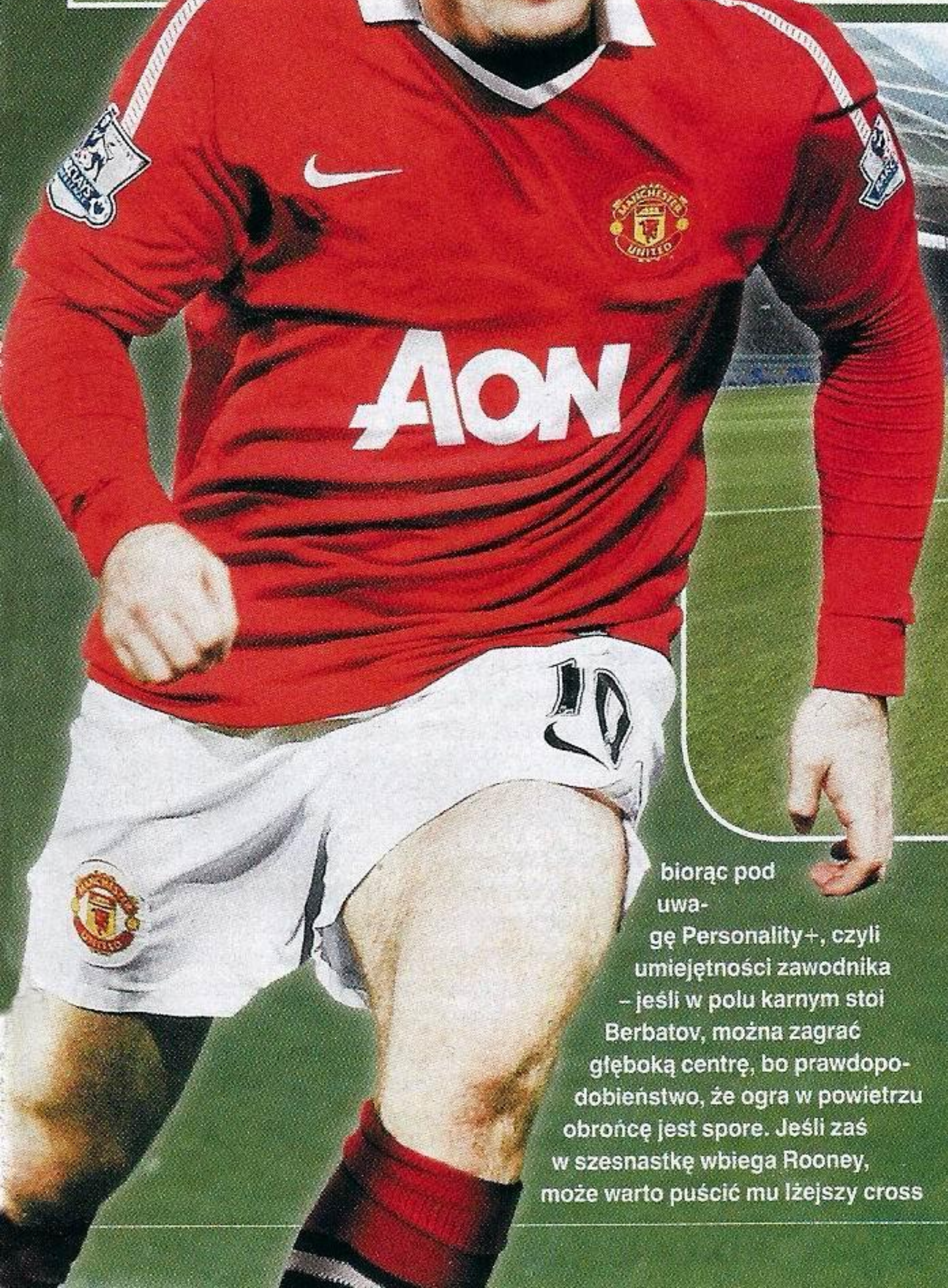


DRYBLINGI I TRIKI Są efektowne, ale i często trudne do wykonania. Chyba nadszedł czas dla serii, by zacząć upraszczać te zagrania. Do mijania rywali przydaje się też opanowanie balansu ciała i nieustanne zmiany tempa ruchu piłkarza, bo przecież są trzy.



10.5? NIE!

Spotkałem się z opinią, że FIFA 11 to „tylko” usprawniona FIFA 10, że nie ma wielu widocznych zmian i nowości w samej rozgrywce. Po pierwsze, to nieprawda. Po drugie, podobnie było przecież w przypadku kultowego Pro Evo w czasach PS2; Konami miało gotowy silnik idealny i co roku dokonywało zmian początkowo praktycznie niewidocznych, a w efekcie dających diametralnie różną rozgrywkę, na którą składało się wiele elementów wychodzących dopiero z czasem. Śmialiśmy się, że Seabass i jego ludzie poprzysuwali kilka suwaczków, dorobili trochę nowych animacji, poprawili twarze i wypuszczają grę na rynek – a jednak lykano się ją bez zastanowienia, bo to było „to”. I tak już będzie – nie psuje się tego, co działa. Tyle, że suwaków do przesuwania w poszukiwaniu perfekcyjnego balansu jest sto razy więcej, grafikę w HD trzeba zrobić bardziej szczegółową, a gry, także piłkarskie, stały się potwornie rozbudowane. To FIFA 11, a nie 10.5.



biorąc pod uwagę Personality+, czyli umiejętności zawodnika – jeśli w polu karnym stoi Berbatov, można zagrać głęboką centrę, bo prawdopodobieństwo, że ogra w powietrzu obrońcę jest spore. Jeśli zaś w szesnastkę wbiega Rooney, może warto puścić mu lżejszy cross

na pierwszy słupek, a Roo zaszarżuje i wstawi głowę tam, gdzie inni piłkarze baliby się wstawić nogę? Po miesiącu redakcyjnego grania spotkałem się z opiniami, że bramki z głowy wpadają teraz za często i trudno się przed nimi obronić, ale nie zgadzam się z tym. Po pierwsze strzelają je głównie zawodnicy o odpowiednich predyspozycjach, po drugie – najczęściej robią to, gdy mają dookoła siebie metr lub dwa wolnego miejsca, a po trzecie – obrońca może próbować zablokować uderzenie, tyle że gracz ma sekundę na reakcję w postaci wyjścia

obrońcą przed napastnikiem. Jak w prawdziwym futbolu – czasem uda się, a czasem zwyczajnie nie.

Pro Passing i mordercze centry sprawiają, że gra przez cały czas w środku pola i wymiana setek podań w celu otwarcia drogi do bramki nie jest jedyną wartą uwagi bronią. Atak pozycyjny w FIFA 11 jest długi i mozolny, trzeba zwracać uwagę na wiele czynników oraz często wycofywać piłkę i przegrywać ją przez obrońców. Przedarcie się szybkim skrzydłowym do narożnika i wrzutka jest teraz tak samo dobrą metodą, jak próby strzałów z linii pola

CO DALEJ?

Ciekawe, co Rutter i jego ekipa wymyślą przy okazji kolejnej edycji gry. Wiemy, że 60 procent ich mocy przerobowej zajmie szlifowanie tego, co jest, ale co dalej? Wrzucą więcej licencji? Po co – ktoś potrzebuje trzeciej ligi greckiej, czy kilkunastu kolejnych stadionów? Przyjadą do Polski skanować cyfrowo twarze naszych ligowców? Bez żartów. Może pojawi się kamera z oczu zawodnika, albo tryb kariery potoczony z piłkarskim erpegiem? Wiecie – superfury, cysące WAGi, kręcenie reklamówek, zbijanie nadwagi po wakacjach, wloty i upadki, poklepywanie się po gołych tyłkach ręcznikami w szatni... hmm, to ostatnie może akurat nie. Pomarzyć można; takie rozwinięcie kariery raczej nie nastąpi, bo to musiałaby być praktycznie osobna gra, nad którą pracowałaby kolejna armia ludzi. A może chociaż namiastka takiego trybu? Japończycy mają przecież piłkarskie erpegi. Ja bym takie DLC tyknął nawet za pięć dych.



SETKA W sytuacjach sam na sam warto skorzystać z precyzyjnego uderzenia – przytrzymać R1/RB i kopnąć lekko piłkę, delikatnie wychylając gólkę. Lepiej postać precyzyjnego szczura koło bramkarza niż walić na pałę.



karnego. Jest tak, jak pisał miesiąc temu Marcellus – tempo gry zmalało, kontry są zabójcze, przyjęcie odpowiedniej taktyki i ustawianie się na boisku są niestychanie ważne. Strzały są wreszcie mocne i soczyste, choć to też zależy od wspomnianego przy okazji Pro Passing boiskowego równania – wiadomo, że biegnąc Adriano grającym w barwach Romy, mając trzy metry wolnego miejsca wokół siebie i wypuszczając sobie piłkę tuż przed samym strzałem, można tak huknąć lewą nogą z dwudziestu metrów, że piłka niemal złamie słupki czy poprzeczkę. Potrzeba wyczucia w celowaniu i odpowiedniego ustawienia siły, ale to są sprawy oczywiste tak samo jak to, że polska złota jesień już za nami i przez najbliższe trzy miesiące będzie codziennie lato.

MAŁE I DUŻE

W grze są setki małych i większych usprawnień, które będziecie odkrywać z każdym dniem zabawy. Podania górą są najlepsze w historii serii. Sił zawodników jest bez wątpienia poprawione, co szczególnie widać po ich zachowaniu w obronie. Bramkarze zachowują się lepiej; parują trudne piłki i zrywają się, by szybko do nich dobiec. Jest bardziej autentyczna fizyka i walka ciałem zawodników o pozycję. Liczba dryblingów i trikowych zagran do opanowania jak zwykle powoduje ból głowy, ale nawet i bez nich można

świetnie się bawić, choć warto poznać przynajmniej kilka. Są nowe cieszyinki po strzelonych golach. Podczas zmian kamera nie pokazuje bądziwnej publiki na trybunach, tylko skupia się na którymś z zawodników, a gra podaje jego statystyki meczowe.

Można włączyć zagrania ręką, które bezlitośnie wychwytywa sędzia, a sam ref uskakuje przed piłką, jeśli przypadkiem bądź celowo znalazł się na linii podania. Jest możliwość tworzenia własnych przyspiewek dla kibiców, czy wstawiania kawałków, przy których nasz team ma wychodzić na murawę, albo które mają lecieć na stadionie podczas przerwy. Wreszcie można obejrzeć powtórki najlepszych akcji po meczu wybierając je z menu, a wybrane replaje da się zapisać na dysk konsoli.

Wprawdzie zawsze istniała możliwość edytowania zawodników, ale w tym roku pojawiło się

JEST MOŻLIWOŚĆ TWORZENIA WŁASNYCH PRZYSPIEWK DLA KIBICÓW, CZY WSTAWIANIA KAWAŁKÓW, PRZY KTÓRYCH NASZ TEAM MA WYCHODZIĆ NA MURAWĘ

rozbudowane narzędzie w postaci Creation Center, dostępne w postaci aplikacji internetowej. Pozwala ono na niemal dowolną edycję piłkarzy, czy nawet całych klubów, taktyk i statystyk, a także na importowanie ich do gry i dzielenie się nimi ze światem. Nie ma zatem problemu, by stworzyć polską trzecią ligę, jeśli ktoś ma na to ochotę. Jest multum – cała wielka księga – wyzwań dla hardcore'owców na każdym poziomie trudności. Oczywiście wracają Virtual Pro czy GameFace, a także wszelkie tryby single i multi, jakie były obecne w poprzedniej części.

Jest także nowy dla serii FIFA, a zaczerpnięty z World Cup 2010 stosunkowo trudny system wykonywania rzutów karnych. I nie martwcie się, jeśli przestrzelicie całą pierwszą serię – zajrzyjcie do samouczka, który świetnie objaśnia wszelkie niuanse.

HOLLY GOALIE

Kolejną nowością, która została ogłoszona podczas gamescom jest możliwość wcielenia się po raz pierwszy w bramkarza. Zawsze wiedziałem, że posada gólkiera wiąże się ze sporą odpowiedzialnością, a za ten fach nie powinni brać się ludzie o słabych nerwach. Wiadomo, że gdy piłka zatrzepocze w siatce, odpowiedzialność spada najczęściej na bramkarza, nawet pomimo faktu, iż komentatorzy litościwie potwierdzą, że „nie miał szans jej wyjąć”. Nie zdawałem sobie jednak sprawy, że granie na tej pozycji jest czasami tak



BRANIAK

przerażliwie nudne. Nudne, gdy przez piętnaście minut mecz rozgrywany jest na połowie rywala, a właściwie jedyne, co może robić bramkarz, to radośnie dreptać w tę i nazad przed polem karnym, bądź nie mniej wesoło oddać moc za trybuną niczym Jens Lehman. W fifce tego nie da się zrobić, można więc tylko dreptać, bądź wciskając przycisk przenieść się tam, gdzie znajduje się piłka i udzielać swoim zawodnikom sugestii odnośnie podań – przy piłkarzach widać ikonki, ale nie można bezpośrednio nimi kierować. W każdej chwili można też wrócić do „naszego” golkipera wciskając przycisk. Oczywiście sytuacja zmienia się, gdy akcja toczy się pod naszą bramką i przykładowo bity jest rzut rżny – wtedy naprawdę bramkarz ma dwie sekundy na reakcję i zostało to właściwie oddane w grze. Trzeba ocenić w ułamku sekundy odległość i zdecydować, czy wyjść do parady, czy zostać na linii i zobaczyć co stanie się po wrzutce. Fajnie jest szarżować pod nogi nadbiegającego napastnika, przyjemnie dostać oklaski za udaną interwencję. Tryb ten jest trudny i wymagający, ale potrzebuje też rozwinięcia w kolejnych częściach – być może zmiany kamery na widok z oczu bramkarza, albo czegoś, co będzie w stanie nieco podkręcić emocje. Niemniej Rutter spełnia kolejne życzenie graczy, bo hasło „jest nas 11” nie odnosi się tylko do cyferki w tytule, ale właśnie do faktu, iż mecze drużyn w sieci mogą rozgrywać między sobą dwie pełne jedenastki graczy.

O grafice i animacji nie ma sensu specjalnie się rozpisywać – są topowe. Wypada wspomnieć, że grafika uległa poprawie, a twarze zawodników coraz bardziej zbliżają się do prawdziwych – oczywiście mam na myśli twarze gwiazd, bo tak naprawdę głównie nimi się gra. W dalszym ciągu reszta ludków ma facjaty ciosane z kolka. Tekstury murawy są lepsze, podobnie jak cieniowanie. Osobną stroną jest audio, które po raz kolejny zaskakuje – autentyczne przyspiewki kibiców, szmery na stadionie, owacje – to wszystko buduje świetną atmosferę. Jest polski komentarz Dariusza Szpakowskiego i Włodzimierza Szaranowicza, którzy po raz kolejny nagrali wiele nowych okrzyków i wypowiedzi.

JEST NAS 11

FIFA 11 sięga piłkarskich szczytów; to najlepsza i sprawiająca największą satysfakcję z zabawy część serii. Oczywiście, że to i owo można poprawić, a z czasem znajdziemy jakieś błędy czy niedoróbki. Zawsze tak będzie, gdy na grę rzuci się dziesięć milionów fanów futbolu na całym świecie. Na pewno będą uaktualnienia czy łatki, ale prosto-z-pudełka gra się wyśmienicie.

Problem, któremu teraz muszą stawić czoła David Rutter ze swoim zespołem jest zgoła inny; muszą zadać sobie pytanie, w którą stronę seria ma dalej

ewoluować. Czy próby stworzenia perfekcyjnej symulacji, czyli jak najlepszego oddania prawdziwych zmagania na boisku piłkarskim są właśnie tym, czego oczekują miliony graczy na całym świecie? Czy do wykonania dobrego podania gracz musi brać pod uwagę ułożenie stopy, tor lotu piłki, siłę kopnięcia, magnetyzm ziemi, długość trawy na murawie, podmuch wiatru i drgania powietrza generowane przez muchę latającą kilometr od stadionu (bo słuchając Patersona mam wrażenie, że facet ma czasem takie pomysły)? Czy może jednak w pewnym momencie odpuścić i skupić się na lepszym balansowaniu gry piłkarskiej pod kątem... prostej zabawy płynącej z przedryblowania dwóch obrońców i huknięcia w okno z jedenastu metrów. Paradoks zaś polega na tym, że jeszcze pięć lat temu dałbym się pokroić za idealną symulację, a dziś szlag mnie trafia na myśl o uczeniu się tych wszystkich dryblingów i żądam od gry przede wszystkim zabawy. Już, natychmiast, nie po miesiącu czy dwóch nauki.

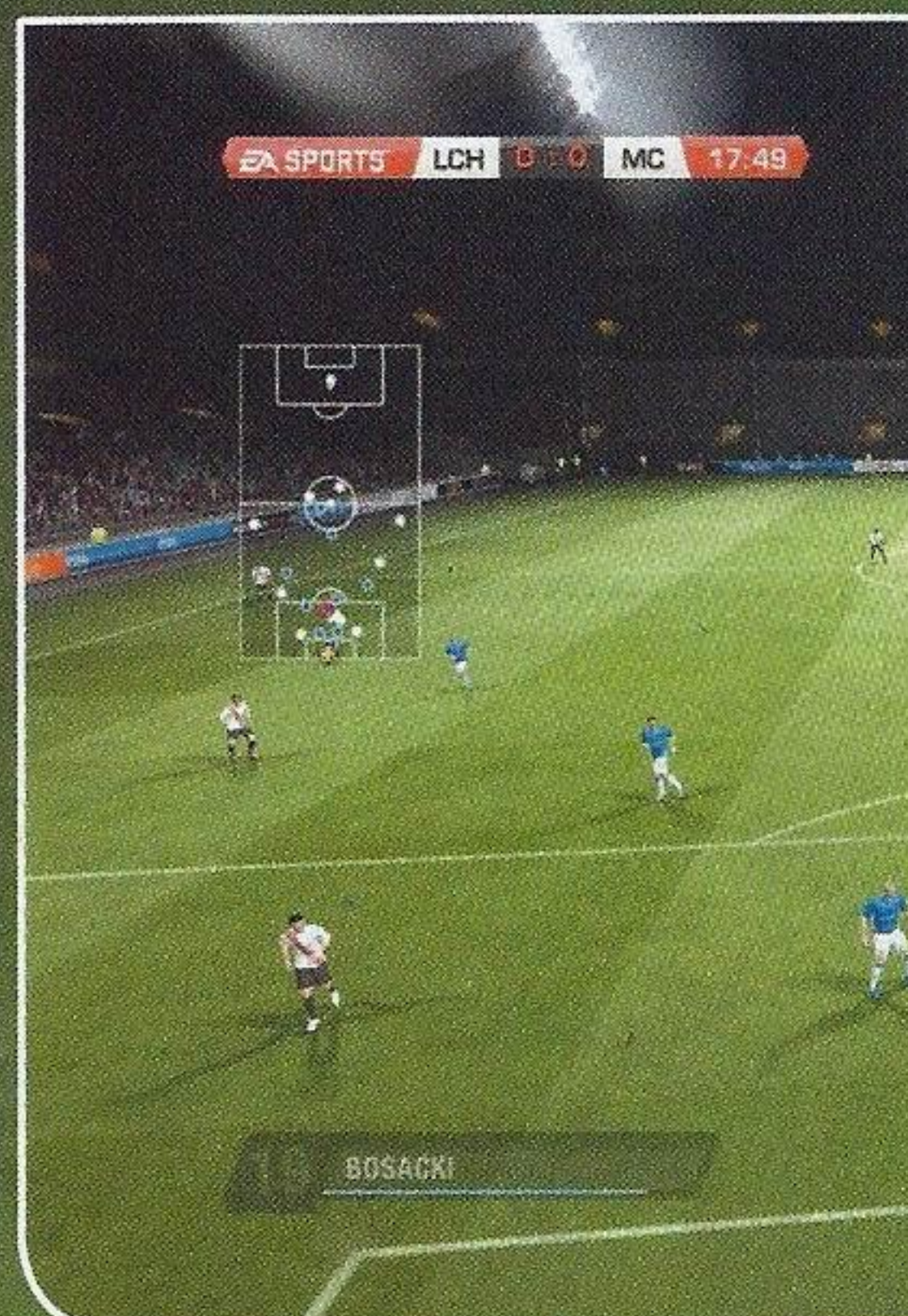
W tym roku autorzy jeszcze nie przegięli ani w jedną, ani w drugą stronę. Rozkoszujcie się jedenastką, bo to małe arcydzieło. ■■

OCENA

9.5/10

+ OPRAWA, NOWOŚCI, SZLIFY, ROZGRYWKA, PEŁNE JEDENASTKI ONLINE
ZAPYTAJcie MNIE ZA TRZY MIESIĄCE

NAJLEPSZA GRA PIŁKARSKA TEJ GENERACJI KONSOL



CARLOS, OCH CARLOS... Oczywiście rozegrałem na próbę symulację meczu Lecha z Man City; Tevez szalał po całym boisku i woził się z piłką dokładnie tak, jak ma to w zwyczaju. Nie pytajcie jaki był wynik tej konfrontacji.

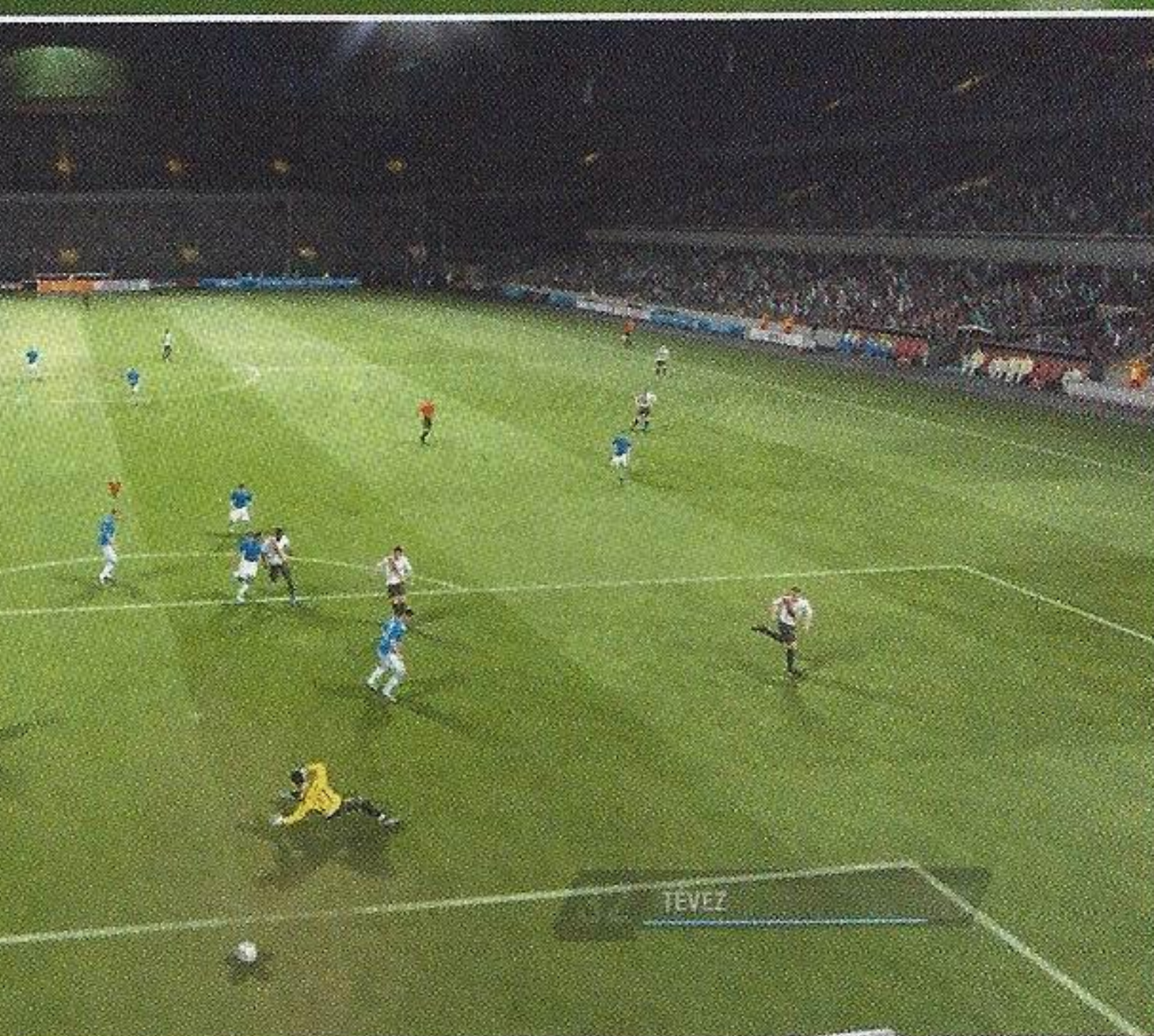
FIGO FAGO PAN MENAGO

czyli bądź jak Gianfranco Zola. Albo nie

Jak upiec trzy pieczenie przy jednym ogniu, czyli kariera dla samotnego gracza



Ubiegłoroczny tryb menedżerski okazał się, po czasie, zabugowany i miejscami niegrywalny. Rutter i jego ekipa postanowili go nieco przemodelować – tu coś wyciąć, tam niby dołożyć i stworzyli trzy opcje. Można wcielić się w zawodnika, trenera lub grającego trenera. Co ciekawe, po zakończeniu 15-letniej kariery zawodniczej można zostać trenerem, co jest mile widzianą opcją. Dobrze też jest na przykład to, że w trybie gracza-menedżera można przed meczem wybrać, czy mamy ochotę kierować całym teamem, czy tylko stworzonym przez siebie zawodnikiem. W Be A Pro, czyli karierze zawodnika, nie ma już zadań przed każdym meczem, tylko jedno na cały sezon. Jeśli chodzi o samą zabawę w menedżera, bądźcie przygotowani na to, że została ona ograniczona – wycięto na przykład cały sztab szkoleniowy, a także część statystyk piłkarzy. Głównym zadaniem trenera jest więc ustalanie składu i prowadzenie transferów. Pod tym względem FIFA 11 została zatem uproszczona, co jednak nie jest dla mnie wadą, bo szukając rywalizacji gram głównie kanapowo bądź online. FIFA to nie Football Manager i nie oczekuję, że nim się stanie. Symulacja bierze pod uwagę wiele rzeczy i stara się w miarę realistycznie prowadzić zespoły rywalizujące z graczem w lidze; na przykład podczas mojej przygody w Hiszpanii na szczycie tabeli znajdowały się nieustannie Barcelona i Real, bezlitośnie punktując maluczkich. Z kolei w Anglii podobną rolę odgrywały Chelsea i Manchester City. Wiadomo zatem, że choćby nie wiem jak gracz się naprężył i rąbał wszystkich równo, batalia o tytuł mistrza może rozstrzygnąć się w dwumeczach właśnie z tymi klubami – zupełnie tak, jak w prawdziwym futbolu. Developerzy szcycą się także realistycznymi transferami między klubami, realistycznymi wynikami przy starciach w meczach turniejowych, oraz tym, że o tytuł króla strzelców danej ligi będą walczyć faktycznie najlepsi strzelcy.



SPORTS CHAMPIONS

CZY COŚ ZOSTAŁO Z TORTU PO WII?

PLAYSTATION
MOVE
WYMAGANE



txt: GONZO

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Zindagi
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 10 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIOD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

GULASH: Tenis stołowy to dla mnie absolutnie numer jeden tego zestawu. Walki gladiatorów i łuczniczo na dwa kontrolery Move – razem na drugiej pozycji. Bawiłem się świetnie w HD na dużym ekranie, podkładając do tego własną muzykę. Jako tytuł startowy sprawdza się bez pudła; Move działa i jest z nami na dobre. **8/10**

Niedługo miną cztery lata od premiery Wii Sports, więc można pomyśleć, że każdy, kto chciał usportowić się w domowym zaciszu, już to zrobił. Sony myśli inaczej, stara się nadgonić konkurencję i już w startowym tytule Move udało się upakować rozwiązanie techniczne z niedawnego Wii Sports Resort (i Motion Plus), czyli właściwie bezbłędne wykrywanie każdego ruchu. Czy Sports Champions jest w stanie czymś jeszcze zaskoczyć?

I LIKE TO SPIN IT, SPIN IT

Na danie główne składa się sześć dyscyplin. Zdecydowanie bez szaleństwa, ale wystarczająco dużo, żeby zainteresować nowych w temacie i odpowiednio różnorodnie, żeby sprawić, bym od razu po włączeniu gry miał ochotę spróbować każdej z nich. Jednocześnie. To oczywiście niewykonalne, więc na początku sprawdziłem ping ponga. Tenis stał się wizytówką Wii, dlatego najbardziej ciekawiło mnie, co w tym temacie działo Sony. Oczywiście nie ma tutaj niczego na wzór Miiludków, nie zauważyłem też opcji importowania własnej postaci z Home (ktoś jeszcze pamięta o tym tworze?). Trzeba zdać się na wirtualnych sportowców przygotowanych przez twórców gry. Nie ma sensu się nad nimi dłużej rozwodzić: jest i obszerny wagowo Indianin, i blondwłosa Szwedka, zresztą w czasie zabawy i tak nie zwraca się na nich uwagi.

Move pozwala odwzorować ruchy tak dobrze, jak Wii Motion Plus, więc grając w ping ponga można pokusić się o niemal każde zagranie. Nie musimy używać abso-



lutnie żadnych przycisków, gra bezbłędnie rozpoznaje czy na przykład serwujemy bekhendem, forhendem albo chcemy efektownie ściąć – wtedy piłeczka zmienia się w małą ognistą kulę i ciężko ją odebrać. Na początku konsola bezlitośnie karciała mnie w każdej wymianie, ale trening pozwolił opanować podkręcanie piłki i lepiej wyczuć wielkość wirtualnego stołu, a po paru minutach gra stała się spacerkiem. Najważniejsze to wycucie stołu, bo tylko wtedy można zakręcić piłeczką jak Roberto Carlos przy rzutach wolnych i trafić w samą krawędź. Odebranie takiego zagrania jest właściwie nierealne, a przy tym bardzo demotywujące. Grać można w kilku lokalizacjach, niestety żadna z nich nie zapada w pamięć.

MEMORIAŁ IM. PIASKU NAD MORZEM

Po tym małym tete-a-tete ze sportowym aspektem Move postanowiłem zabrać się za siatkówkę plażową i niemal doznałem olśnienia. Gra się fantastycznie, praktycznie tak samo jak w rzeczywistości, szczególnie kiedy każdy gracz ma do dyspozycji dwa kontrolery, bo wtedy można serwować podrzucając piłkę jedną ręką, a przebijając drugą. Przyjęcia, wystawki, bloki, da

się nawet rzucić, by odebrać mocne zagranie, można też lobować blok oponentów. Dobra wiadomość jest taka, że nawet nie korzystając ze wszystkich opcji i grając jednym Motion Controllerem nie traci się ani trochę przyjemności płynącej z zabawy. Przeciwnicy długo nie stanowią żadnego wyzwania, ale granie z żywą osobą i sadzenie jej asów po efektownym serwie zapycha żołądek spragnionego zabawy gracza. Nie byłbym sobą nie sprawdzając, co robi gra, jeśli będę miotał kontrolerem w losowy sposób, zupełnie nie naśladując ruchów prawdziwych sportowców. Jasne, często coś nie wychodziło, ale większość piłek i tak zostawała przebita na drugą stronę siatki. To świadczy o tym, że kod jest napisany po-blażliwie i raczej poprawnie interpretuje zagrania nawet kulawego z protezą. Polecam grać zgodnie z zasadami.

DO CELU

Stabiej w tym zestawieniu wypadają rzuty frisbee, bo choć dobrze odwzorowane – są mało emocjonujące. Ciężko też wyczuć, jak dobrze machnąć, żeby nie przesadzić w którą stronę. Natomiast konsola rzuca niemal bezbłędnie śrubując tym samym poziom trudności. Wiadomo kto ma lepszy dostęp do danych

PO ODPALeniu SPORT CHAMPIONS WŚRÓD PRZYJACIÓŁ, ZAPOMNIJCIE O INNYCH GRACH. NAJWIĘKSZE WRAŻENIE TYTUŁ ROBI NA OSOBACH, KTÓRE DO TEJ PORY ŻYŁY W PSEUDORZECZYWISTOŚCI, W KTÓREJ WII NIGDY SIĘ NIE UKAZAŁO



MOGŁO BYĆ WIĘCEJ Mam wrażenie, że pomysłów na gry w Sports Champions było znacznie więcej, ale część z nich autorzy wykorzystają dopiero w wypasionym sequelu. Z drugiej strony gry, które znalazły się w zestawie są naprawdę udane.

o wietrze. Poza tym w takiej konkurencji zwyczajnie niewiele się dzieje, miejscówki są dość statyczne, podziału na tury nie sposób przeskoczyć, na czym traci dynamika zabawy. Rzucanie dyskiem nie odpręża jak golf w Wii Sports, ale na pewno jest jedną z najspokojniejszych w zestawie – to może być jej największy atut podczas trudnych poranków z bolącą głową.

Strzelanie z łuku zrealizowano perfekcyjnie, tyle że znowu kuleje dynamika zabawy. Sposobem na to wydaje się limit czasowy zmuszający do szybkiego strzelania, ale nawet on nie był w stanie sprawić, żebym mocniej się zaangażował. Udało się to dopiero po zaproszeniu drugiej osoby do zabawy. Sama świadomość, jak komicznie wygląda dwójka homo sapiens napinająca wirtualną cięciwę i strzelająca z nieistniejącego łuku do telewizora, potrafi dodać grze rumieńców. Dochodzi do tego rywalizacja, kto w określonym czasie ustrzeli więcej ruchomych albo chowających się tablic. Fajnie, że po strzale trzeba ręcznie sięgać do kołczanu na plecach, bo ten niby niepotrzebny ruch pozwala mocniej i skuteczniej wczuć się w rolę wyborowego łuczniczki.

Do sprawdzenia pozostała konkurencja pod tajemniczą nazwą „Bocce”, która okazała się grą w bule. Nigdy nie mieliście okazji? Jeden z graczy umieszcza w terenie małą kulkę (fani Pottera mogą nazwać ją „zniczem”, choć znawcy mówią tu o „swince”) i potem wszyscy naprzemiennie rzucają większymi kulami – wygrywa ta osoba, której kula na końcu będzie



CZTERY PORY ROKU: JESIEŃ Za oknem szarowa, pada albo leje – czy może być lepszy moment na premierę gry, w której po upierdliwej kalibracji gra się ze znajomymi w siatkę na piaszczystej plaży? Nie ma problemu, by podłożyć własną muzykę – polecam któryś z tegorocznych setów z Ibiza.



Move Calibur

Od pięciu pozostałych dyscyplin najbardziej wyróżnia się „Pojedynki gladiatorów”, czyli walki na miecze na arenie. Bitwy nie są specjalnie porywające, ale kontrola nad mieczem budzi respekt – postać faktycznie usłusznie powtarza nasze ruchy. Jeszcze lepiej gra się używając dwóch kontrolerów, gdy jeden służy za miecz, a drugi jako tarcza. Co prawda ciągle świetnie sprawdza się zalewanie przeciwnika gradem przypadkowych ciosów, bo postacie się nie męczą, ale równie dobrze można rozegrać wysmakowany taktycznie pojedynek niczym Saleta z Najmanem. A nawet bardziej. Pierwszy krok w kierunku slasharów sterowanych Move został wykonany, efekty nie są na razie powalające, ale nokautowanie przeciwnika serią efektownych combosów wykonywanych ręcznie raczej szybko mi się nie znudzi.



KRZYSZTOF IBISZ ZACHWYCONY Na prezentacji Move prezydent nie mógł wyjść z podziwu, że kontroler zamienia się w raketkę tenisową, luk z kołczanem, czy miecz. Witamy nowych graczy, może sięgną potem po Killzone!

najbliżej „świnki”. Proste, przyjemne i odprężające jak oglądanie Mistrzostw Świata bez reprezentacji Polski. Kule naturalnie da się podkręcać, jeśli ktoś grał w kręgle w Wii Sports może przeżyć małe deja vu. Podstawowa miejscówka to ogrodzony tor w parku, w którym nie da się zbyt szaleć, ale najlepiej zacząć zabawę ze znajomymi właśnie tutaj, by mogli na spokojnie poznać zasady sterowania. Nie wystarczy machnąć kontrolerem, kluczowe jest wciśnięcie spustu (pod palcem wskazującym) i puszczenie go w momencie rzutu, a z doświadczenia wiem, że do opanowania tej wybitnie „trudnej” sztuki potrzeba kilkunastu prób. Najwyraźniej nie każdy rodzi się graczem, ale każdy może nim zostać.

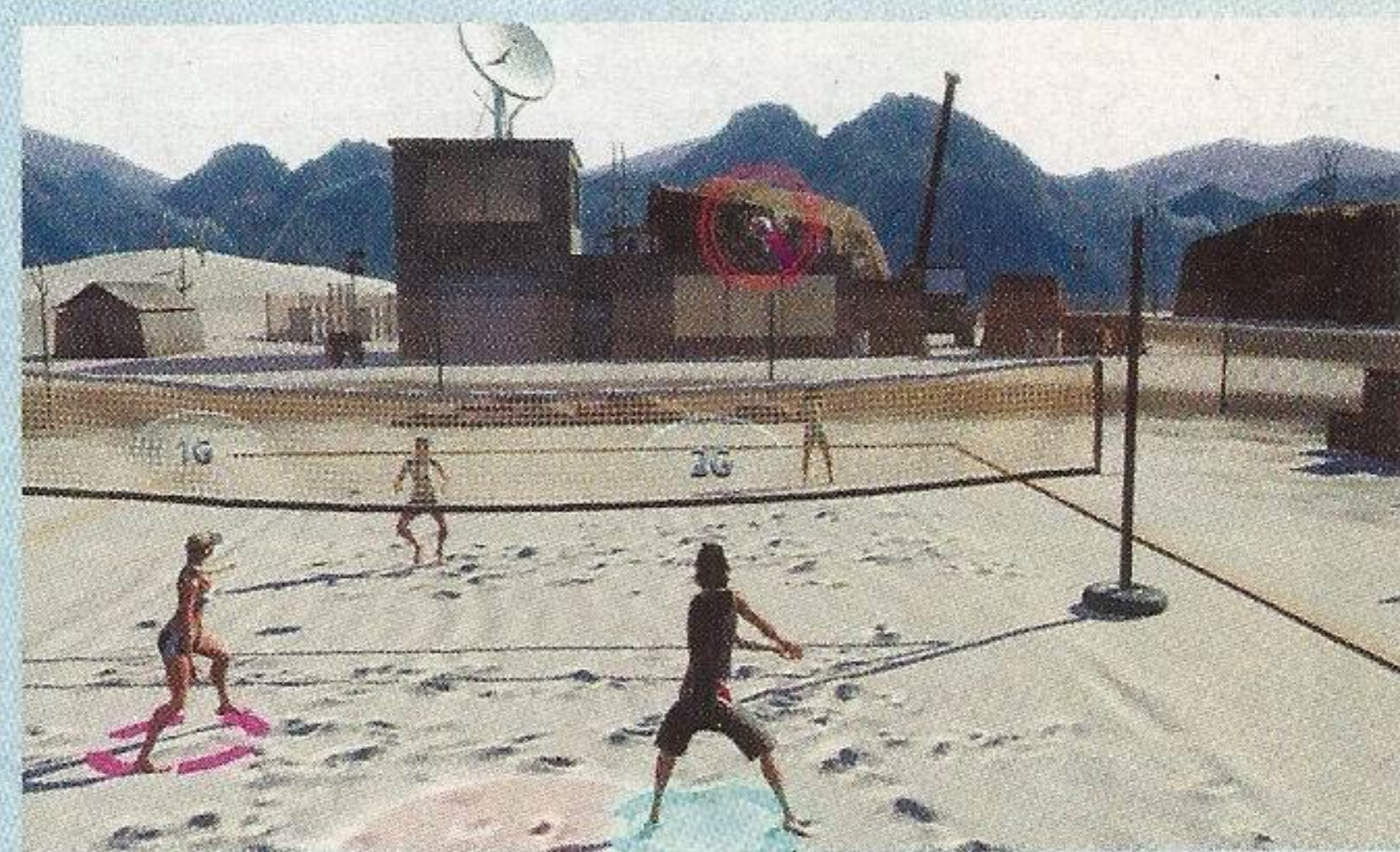
YOU LIKE TO MOVE IT

Tytuły takie jak Sport Champions byłyby co najwyżej ciekawostką, gdyby nie możliwość gry w kilka osób. Co prawda nie da się rywalizować przez sieć (są tylko rankingi), ale to żadna strata, bo jak wspominałem prawdziwe rumieńce gra pokazuje, kiedy zaprosimy znajomych. Tenis stołowy przestaje być przewidywalny, Bocce zaczyna stanowić wyzwanie, a gra w jednej drużynie w siatkówkę to wspaniała zabawa i przybijanie piątek niczym Maverick i Goose po udanych akcjach. Ze znajomymi grało mi się wyśmienicie, ta opcja zdecydowanie podwyższa ocenę całości – sport lubi każdy i nie ma problemu z zachęceniem do zabawy. Wręcz przeciwnie, po odpaleniu Sport Champions wśród przyjaciół, zapominajcie o innych grach. Największe wrażenie tytuł robi na osobach, które do tej pory żyły w pseudorzeczywistości, w której Wii nigdy się nie ukazało. Dla nich odkrycie możliwości ruszania i pocenia się przed plazmą jest bezcenne, czują się jakby dopiero teraz otworzyli oczy po długim śnie. Nie miałem jeszcze serca powiedzieć



komuś, że można to było robić już cztery lata temu.

Move dopiero zaczyna wchodzić do naszych domów, na razie nie wszystko mnie w nim zachwyca. Sprzęt trzeba kalibrować przy każdej zmianie dyscypliny, co w pewnym momencie staje się uciążliwe. Im dalej w imprezę, tym kalibracja zaczyna bardziej doskwierać, aż w końcu staje się dyscypliną samą w sobie... W trakcie testów zdarzały się przekłamanie w wykrywaniu ruchów, co moim zdaniem powinno zostać wyeliminowane we wcześniejszej fazie testów. Poza tym sześć dyscyplin to mało w porównaniu z kilkunastoma w Wii



Sports Resort, choć wystarcza na godziny intensywnej gry. Te trzy drobne mankamenty nie umniejszają zbyt wiele tej niezłej, choć sporo spóźnionej pozycji. Życzylbym sobie, żeby firmy zaczęły przeganiać Nintendo, a nie próbowały je nadgonić. Mimo wszystko jak na początek jest więcej, niż dobrze – gra się świetnie. ■■

OCENA

ZOSTAŁEM GIBĄ, ROBIN HOODEM I BŁASZCZYKIEM
CZĘSTA KALIBRACJA, MAŁO KONKURENCJI, OPRAWA
PRACA DOMOWA Z WF-U

E.O. / 10

UNIWERSALNY ŻOŁNIERZ Nie ma niczego bardziej powszechnie lubianego niż sport. Wydaje się taki prosty, a każdy kto kiedykolwiek go uprawiał wie, że słowa o morderczych treningach w autobiografiach gwiazd to nie bajdurzenie. Na szczęście konsolowe wersje dyscyplin skupiają się na rozrywkowym aspekcie sportu.



txt: MIELU

PS3 | XBOX 360

Wydawca: EA
Producent: DangerClose
Liczba graczy: 1 (24)
Premiera: 15.10
Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIEK
MIÓD
DESIGN

FAX: Mam wrażenie, że pisać o Medal of Honor dziennikarze starają się go nieco usprawiedliwić. Absolutnie nie jest źle, tylko... czy jest aż tak dobrze? To prawda, strzela się świetnie, choć o wielkim wygrzewie nie ma mowy, misje są różnorodne, ale konflikt jest zbyt lokalny i cierpią na tym miejscówki. Brakuje też spektakularnych zadań, a grafika na mnie zrobiła wrażenie tylko poprawnej 7/10

MEDAL OF HONOR

SERIA ROZPOCZYNA NOWE ŻYCIE, CHOĆ NA RAZIE NIE ZAGRAŻA CALL OF DUTY. TO DEFINITYWNY KONIEC DRUGOWOJENNYCH FPSÓW

Medal Honoru jest najwyższym odznaczeniem wojskowym w USA, przyznawanym za wyjątkowe akty odwagi na polu boju. Do tej pory w ten sposób uhonorowano siedmiu uczestników wojny w Iraku i Afganistanie. Wszystkich pośmiertnie. W połowie września Biały Dom powiadomił, że w końcu odznaczenie zostanie przyznane żyjącemu, dwudziestopięcioletniemu żołnierzowi. To pierwszy taki przypadek od wojny w Wietnamie. Dowiedziałem się o tym tuż przed zagraniem w Medal of Honor i od razu zacząłem się zastanawiać, czy powinienem trzymać kciuki, by chociaż jeden z bohaterów dotrwał do napisów końcowych. Żeby poznać odpowiedź na to pytanie potrzebowałem zaledwie sześciu godzin. Mało, gra jest stanowczo za krótka, niemniej jestem w pełni usatysfakcjonowany historią w niej opowiedzianą. Zjada bełkot z Modern Warfare 2 na śniadanie.

TŁO HISTORYCZNE

Na początku marca 2002 roku rozpoczęła się Operacja Anakonda, w wyniku której wojska koalicji walczące z Talibami – głównie Amerykanie, ale również Francuzi, Kanadyjczycy, Australijczycy i inni – miały zmusić wroga do wycofania się z doliny Shahi-Kot. Według danych amerykańskiego wywiadu, Talibów

było około dwustu, więc pokonanie ich nie powinno sprawić problemów. W rzeczywistości, liczba ta była pięciokrotnie większa i z misji mającej być spacerkiem zrobiła się regularna jatka. Co prawda, zginęło „tylko” piętnastu żołnierzy koalicji, ale scenarzyści Medal of Honor najwyraźniej uznali, że ta wtopa wywiadu i jej konsekwencje świetnie nadają się na scenariusz gry.

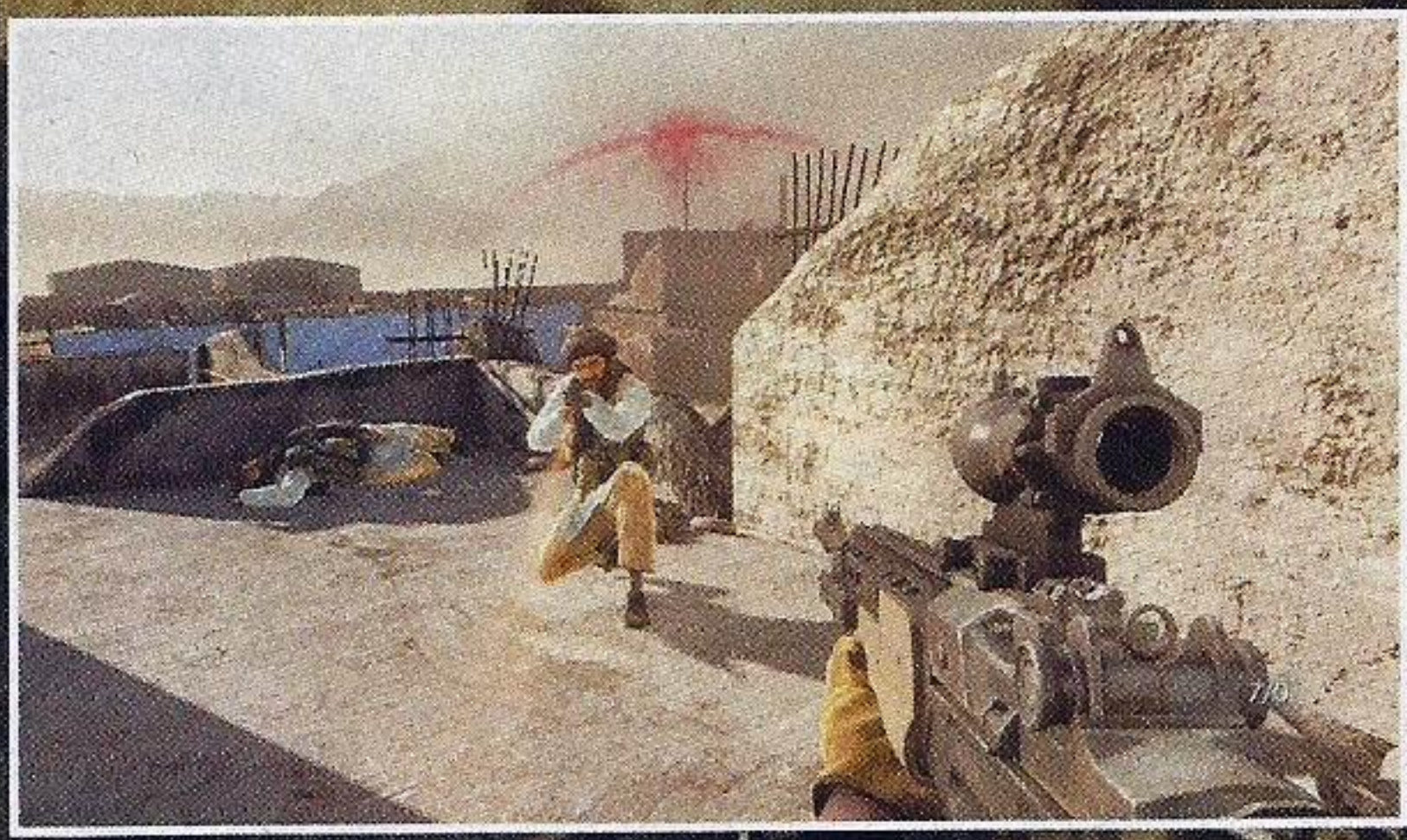
Wydarzenia opowiedziane zostały z perspektywy trzech żołnierzy. Właściwie powinienem napisać czterech, ale w pilota Apache’a wcieliłem się tylko w jednej misji, więc uznaję go za bohatera drugo-, a nawet trzecioplanowego. Jeden jest członkiem SEALs, drugi Tier 1, trzeci to zwykły Ranger. Gracz wciela się w nich na zmianę, a najlepsze jest to, że ich losy są ze sobą powiązane i nawet dochodzi do spotkania. Nie zamierzam zdradzać szczegółów fabuły, wspominać o tym, bo takie rozwiązanie wydało mi się znacznie lepsze od tego, które zaproponowali scenarzyści Modern Warfare 2. Tam historia była strasznie skomplikowana, pełna nieoczekiwanych twistów, na dodatek oderwana od rzeczywistości, bo przedstawiała wymagowaną wojnę rosyjsko-amerykańską na pełną skalę, wywołaną masakrą cywilów na lotnisku w Rosji. Gracz wcielał się w niezwiązane ze sobą postacie i co chwila przeskakiwał do innego zakątka świata – z Rosji do Waszyngtonu, z brazylijskich faweli do małego amerykańskiego miasteczka. Sensu w tym nie było za grosz, a fabuła miała usprawiedliwiać widowiskowe akcje, jakich MW2 pozazdrościłby niejeden film. Trudno było się połapać, kto jest kim, kto z kim trzyma i o co w ogóle chodzi. W Medal of Honor nie ma tego problemu, skupienie się na jednej operacji i trzech żołnierzach, których ścieżki splótł się w okolicach Shahi-Kot po-



zwoliło autorom dobrze poprowadzić fabulę. Nie ma szans, by się w niej pogubić.

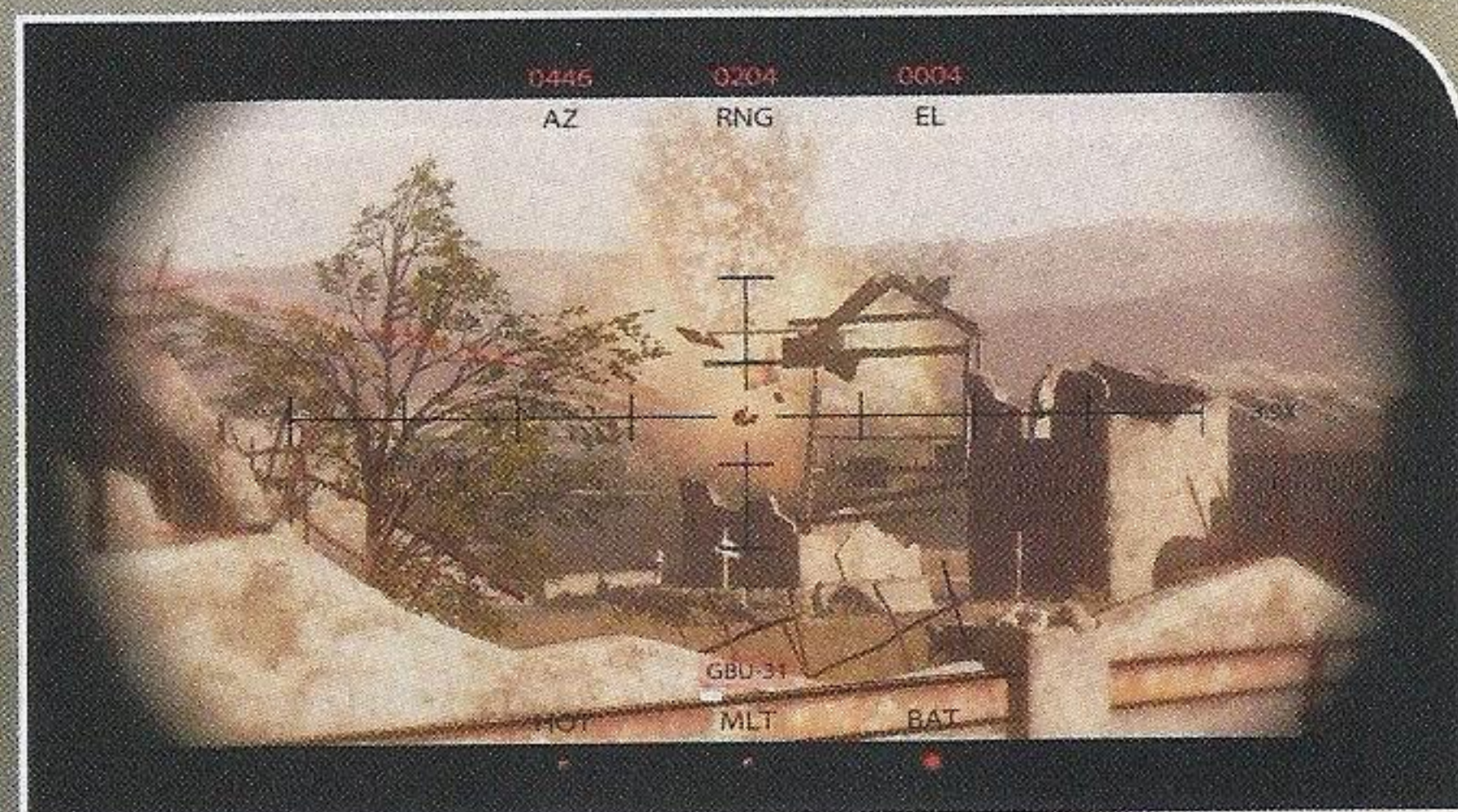
NIE TYLKO CZERN I BIEL

Tak naprawdę fabuła Medal of Honor jest bardzo prosta. Nie zmu-



W porządku, Hernandez. Przynajmniej zajdziemy dalej niż Rosjanie.

CI KOLESIE SĄ UZBROJENI Deuce to po polsku Diabeł i właśnie w taki sposób została przetłumaczona jego ksywka. EA przygotowało kinową polską wersję językową, czyli po prostu napisy. Ogólnie tłumaczenie jest niezłe, choć zdarzają się wpadki, jak „na prawo do Pakistanu” zamiast „wprost do Pakistanu”, i za często używane jest słowo „kolesie”.



AFGAŃSKIE ATRAKCJE Zalesione wzgórza, pokryte grubą warstwą śniegu górskie tereny, zaspane piachem doliny. Na różnicowanie miejscówek nie można narzekać.



Bedziemy rżnąć w stronę szczytu drugiego szczytu, pikietaż będzie kogo.



sza do myślenia, ale też nie jest głupawa. Można przykleić się, że bohaterowie są krystalicznie czysti – to prawdziwi herosi; ryzykują życiem byle przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę lub ocalić życie innym; wracają po towarzyszy broni, którym nie udało się dotrzeć do helikoptera transportującego żołnierzy z pola bitwy do bazy; ruszają z odsieczą schwytanym do niewoli, nawet jeśli jest to wbrew rozkazom i za takie nieposłuszeństwo grozi sąd wojenny.

Jeżeli, podobnie jak ja, czekacie na grę, w której bohaterowie będą wpadać w depresję, przeżywać kompletne załamanie po śmierci kumpli, czy histeryzować na polu bitwy rezygnując z walki i siadając w samym środku zadymy w oczekiwaniu na śmierć, nie mam dobrych informacji. Tego w Medal of Honor nie doświadczycie, ale w sumie czego innego oczekiwać po postaciach

MAKSYMILIAN KODRUBACZ Zabrakło mi trybu kooperacji, najlepiej w stylu Special Ops z MW2, czyli dodatkowych misji zaprojektowanych z myślą o zabawie we dwie osoby. Tym razem przytykam oko na ten brak, ale następnym razem nie będę taki pobłażliwy.



występujących w grze o takim tytule? Tutaj żołnierze muszą wykazywać się wyjątkowym męstwem. Na szczęście świat w MoH nie jest czarno-biały – o ile wojacy zostali przedstawieni jako ludzie bez skazy, tak oberwało się ludziom wydającym rozkazy.

Scenarzyści trochę przerysowali postać wrednego generała, który lekceważył informacje o większej liczbie Talibów w Shahi-Kot, ale uznaję to za bezpieczny sposób na poruszenie trudnych tematów w grze video. Amerykanie raczej niechętnie przyjmują krytykę dotyczącą wojny w Iraku i Afganistanie,

WYDARZENIA OPowiedziane zostały z perspektywy trzech żołnierzy. Właściwie powinienem napisać czterech, ale w pilota Apache'a wcieliłem się tylko w jednej misji

o incydentach w stylu strzelania do swoich nie wspominając. Autorzy MoH zrobili to w dość delikatny sposób, więc nie spodziewam się gwałtownych protestów przeciwko wydawaniu gry w USA. Właśnie to najbardziej spodobało mi się w Medal of Honor i momentalnie skojarzyło z filmem „Zielona strefa” z Mattem Damonem grającym żołnierza, który odkrył, że Irak nigdy nie dysponował bronią masowej zagłady. Może niedokładnie o to samo chodzi, ale to bardzo podobne klimaty. Duży plus za odwagę i bycie kontrowersyjnym w inteligentny sposób, a nie w naj-

bardziej wulgarny, jak to miało miejsce w epatującym bezsensowną przemocą Modern Warfare 2. Tutaj nikt nikomu nie strzela w plecy, a następnie oblewa go benzyną i podpala. Twórcy gry darowali sobie tego typu wątpliwe atrakcje.

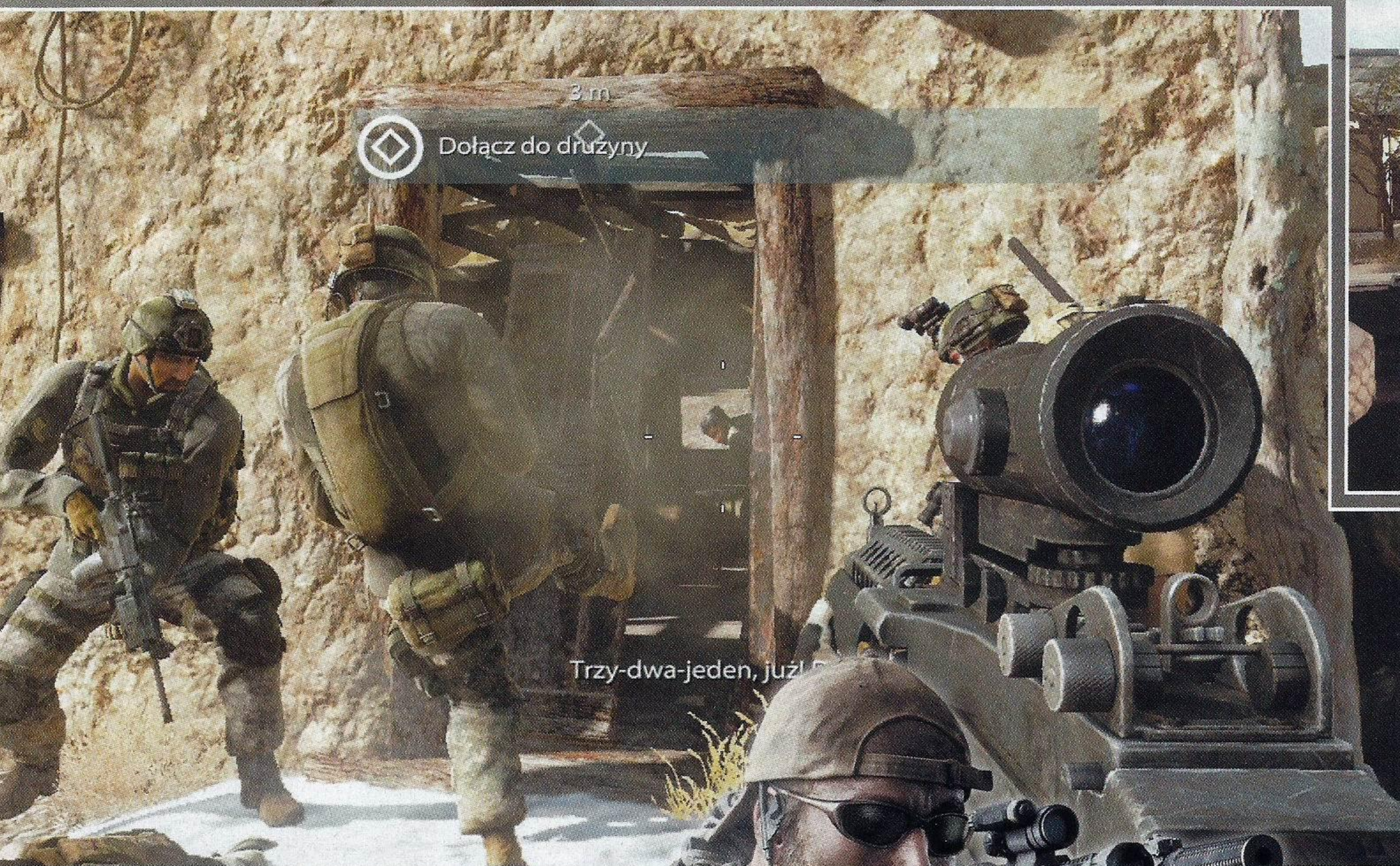
KROK PO KROKU

W ciągu zaledwie sześciu godzin, oprócz klasycznego strzelania w fpp na piechotę, robiłem mnóstwo innych fajnych rzeczy. Z siedzenia pasażera prulem z karabinu do ścigającej mnie furgonetki z Talibami.

Ostrzelałem rakietami bazę wroga z pokładu helikoptera, którym co prawda nie da się sterować, ale mogę powiedzieć, że nareszcie Medal of Honor doczekał się świetnego shootera na szynach. Poprzednie próby nie były zbyt udane. Wyważałem drzwi i wpadając do pomieszczenia pełnego Talibów, strzelałem do nich w bullet time, próbując nie trafić przy tym ich więźnia. Wskazywałem cele dla wsparcia lotniczego. Strzelałem z karabinu snajperskiego do oddalonych o ponad kilometr celów, a żeby je dostrzec, przełączałem się w specjalny tryb widzenia, w którym ludzie jarzą się na biało na szarym tle. Prulem z chainguna z pokładu helikoptera. Na „trzy” zabijałem jednego strażnika, a drugim zajmował się mój partner. Jeździłem na quadach. Przekradałem

A GDZIE MULTI?

Bardzo chcieliśmy pograć online, ale niestety EA nie udostępniło nam serwerów. Szkoda, bo chcieliśmy sprawdzić, czy rzeczywiście DICE wprowadzili mnóstwo poprawek w stosunku do bety, która była... Powiedzmy delikatnie, że była gorsza niż można by się spodziewać po twórcach Bad Company 2. Bo to oni odpowiadają za tryb multiplayer, jeśli jeszcze tego nie wiecie. Danger Close stoją za kampanią dla jednego gracza i to właśnie ich pracę oceniliśmy. Jeśli zależało Wam na singlu, już wiecie, że grę warto kupić. A jeżeli najważniejszy jest dla Was tryb multiplayer, powinniście wstrzymać się z wydaniem kasy. O rozgrywce wieloosobowej napiszemy w następnym numerze.



MEDAL OF HONOR FRONTLINE

darmowa gra dla posiadaczy PlayStation 3

Na Blu-rayu znalazł się przyjemny bonus dla posiadaczy PS3 w postaci pełnej wersji Medal of Honor: Frontline.



Wygładzono tekstury, podciągnięto animację do stałych 30 fpsów, dodano obsługę trybu 16:9. Usiedliśmy do gry w redakcji podekscytowani, ale szybko nam przeszła chęć grania. Taki oldschool, że nie oddycham. Checkpointów jak na lekarstwo, obracanie się w trakcie celowania koszmarnie powolne, przeciwnicy stoją jak zamurovani i padają po jednym strzale z Garanda. Nie zrozumcie mnie źle, to na pewno była świetna gra, czego dowodem jest wysoka ocena (9.6), jaką wystawił Frontline Grabarz w NEO Plus #44 (wersja na PS2). Ale to było ponad osiem lat temu i choćby na przykładzie nowego Medal of Honor widać, jak długą drogę przeszły gry wojenne. Poziom zmian jest nieprawdopodobnie i nie chodzi mi o grafikę, czy udźwiękowienie, ale o strukturę misji, wygodę sterowania, tryb kooperacji. Frontline swego czasu wydawało nam się bardzo filmowe – scena desantu na plażę otwierająca była megaspektakularna, ale dziś wywołuje tylko uśmiech politowania. Nikogo nie zachwyci samolot zbudowany z kilku brył przelatujący tuż nad plażą i strzelający serią do żołnierzy. W ogóle, atakujących można policzyć na palcach jednej ręki. Jednak nie mam ochoty w to grać, trójwymiarowe gry brzydko się starzeją, ale fajnie, że EA daje grę za darmo. Nawet jeśli robi to tylko po to, by udowodnić, że ten nowy MoH jest super.

się po cichu w nocy przez obóz wroga i podkładałem bomby pod ciężarówkę załadowaną amunicją. Desperacko broniłem się w małej chatce przed zmasowanym atakiem nieprzyjaciela, dbając o każdy naboje, bo odsiecz nie nadchodziła. RPG w tym czasie rozwalęło moją kryjówkę ściana po ścianie.

Mógłbym jeszcze długo wymieniać, ale nie o to chodzi. Tak samo, jak nie o to chodzi, że autorzy MoH nie wymyślili niczego nowego, że wszystkie te atrakcje widziałem już w innych grach. Liczy się tylko i wyłącznie ich wykonanie – a temu do poziomu Call of Duty jeszcze trochę brakuje. Chciałbym, żeby strzelanie ze snajperki do wroga oddalonego o kilometr było równie trudne, co w MW podczas misji w Prypeci, gdzie trzeba było wziąć pod uwagę krzywiznę i ruch Ziemi. Tutaj po prostu wstrzymuje się oddech i oddaje strzał, a kula leci prosto. To wciąż fajna zabawa – zwłaszcza, gdy trzeba wyszukać cel ukryty pomiędzy drzewami na niemałym wzgórzu. Skradanie się w ciemnościach z noktowizorem na głowie i zdejmowanie Talibów po cichu za pomocą karabinów z tłumikiem nie wywołuje skoku adrenaliny, jak podobna misja w zaśnieżonym lesie w MW2 – zapamiętałem ją ze względu na liczne zmiany tempa akcji, konieczność błyskawicznego likwidowania wrogów z karabinu snajperskiego oraz nerwowe wstrzymywanie oddechu i wyczekiwanie, czy przechodzący obok patrol minie bohaterów leżących w śniegu, a może ich obecność wyczużą psy. Nie ma tutaj takich patentów jak wspinanie się po lodowcu i skradanie się w zamięci śnieżnej



ATRAKCJI CO NIEMIARA Można się skradać, robić rozwałkę z helikoptera, strzelać z karabinu zamontowanego na pace auta. Nudy? Nie w MoH!

PUK PUK? Z przyjemnością patrzyłem, jak żołnierze poruszali się w wioskach, przyklejali do ścian, wychylali zza winkla. A wjazd do domków „z buta w drzwi”, to sycząca akcja.



z wykrywaczem ruchu w dłoniach. Nikt tu nie detonuje bomby atomowej, nie niszczy satelity ładunkiem EMP, helikoptery nie spadają bohaterom na głowy. Ale powiedzmy sobie szczerze, nie ma takiej potrzeby. W Medal of Honor brakuje genialnych patentów, ale jest wszystko, co powinno znaleźć się w nowoczesnej grze wojennej i miłośnicy gatunku powinni czuć się usatysfakcjonowani. Dla EA MoH jest testem, czy Danger Close, którzy jednak nie są Infinity Ward, potrafią zrobić tego typu grę na odpowiednio wysokim poziomie, i czy Medal dziś, po paru latach nieobecności na rynku i kilku słabszych odsłonach, znów zaskoczy. Nie bez powodu gra jest krótka,

Brrr... Ale już liczba klatek animacji gwałtownie spada przy większej zadymie.

Dopóki grałem zgodnie z tym, co sobie wymyślił autorzy, wszystko wydawało się perfekcyjne, ale wystarczyło, że gdzieś się na dłużej zatrzymałem lub zamiast strzelać zacząłem się rozglądać, a od razu wyszły na wierzch niedoróbki. Talibom zdarza się materializować z powietrza, na szczęście nigdy za plecami bohaterów. Dyskretnie, za budynkiem, zza którego będą wybiegać dopóki gracz nie zauważy, że stoi w złym miejscu i tak naprawdę powinien cofnąć się kilka kroków, by móc wezwać wsparcie powietrzne – dopiero, gdy bomby zniszczą budynek, wrogowie

wskazać większe różnice. Kule są w równym stopniu zabójcze, przeciwników jest tyle samo. Może trochę lepiej strzelają, ale z drugiej strony grając przez chwilę na easy dostałem serią, pomimo że wychyliłem się zza osłony dosłownie na moment. Rozczarowało mnie, że wrogowie zawsze pojawiają się na placu boju w tym samym miejscu i wyjątkowo opornie adaptują się do warunków – niechętnie flankują, kiepsko idzie im ocenianie, czy powinni się wycofać. Jeśli szukacie diabelnie inteligentnych przeciwników, zainwestujcie w Halo: Reach i grajcie co najmniej na poziomie trudności heroic.

NA POCZĄTKU DŁUGIEJ DROGI

EA ma nadzieję, że z odświeżoną serią Medal of Honor będzie jak z FIFA, która z roku na rok stawała się coraz lepsza i w końcu udało się jej prześcignąć

odwiecznego rywala, czyli Pro Evolution Soccer. Czy do prac nad kolejnymi odsłonami zostaną zaproszeni byli szefowie Infinity Ward? Wydaje się to tak oczywiste, jak oczywiste było, że w końcu za serię Need for Speed zabierze się ekipa Criterion. Zobaczmy, co przyniesie przyszłość. Na razie za sterami Medal of Honor stoją Danger Close i to właśnie oni tchnęli nowego ducha w tę serię. Czy potrafią być jeszcze lepsi? Czy z większym budżetem są w stanie stworzyć pogromcę Modern Warfare? Odpowiedzi na te pytania poznamy, jeśli MoH odniesie sukces. Trzymam kciuki. ■■

OCENA

+ FABUŁA I BOHATEROWIE, RÓŻNORODNE MISJE
+ GRAFIKA, BRAK SPECIAL OPS, SKRYPTY, SI WROGÓW
UDANE PRZENIESIENIE SERII W NOWE REALIA

8.0/10

W MEDAL OF HONOR BRAKUJE GENIALNYCH PATENTÓW, ALE JEST WSZYSTKO, CO POWINNO ZNALEŹĆ SIĘ W NOWOCZESNEJ GRZE WOJENNEJ I MIŁOŚNICY GATUNKU POWINNI CZUĆ SIĘ USATYSFAKCJONOWANI

a misje zaprojektowane i wykonane „jedynie” bardzo poprawnie. Wydawca zagrał bezpieczną kartę i nie szarżował z budżetem. Nie mam jednak wątpliwości, że jeśli Medal of Honor dobrze się sprzeda, kolejne odsłony pod względem jakości, spektakularności i pomysłów na misje będą coraz szybciej zbliżać się do poziomu Modern Warfare.

NIE WSZYSTKO GRA

Ograniczony budżet wpłynął negatywnie na jakość oprawy graficznej. Niestety, w tym temacie Medal of Honor zawodzi, choć daleki jestem od napisania, że gra wygląda źle. Jasne, odstrasza aliasingiem, tekstury w niskiej rozdzielczości kłują w oczy, ale z drugiej strony zachwyca animacja ruchów bohaterów – zabójczo płynna, cudownie naturalna. Aż człowiekowi do głowy przychodzi, że fajnie byłoby zostać żołnierzem.

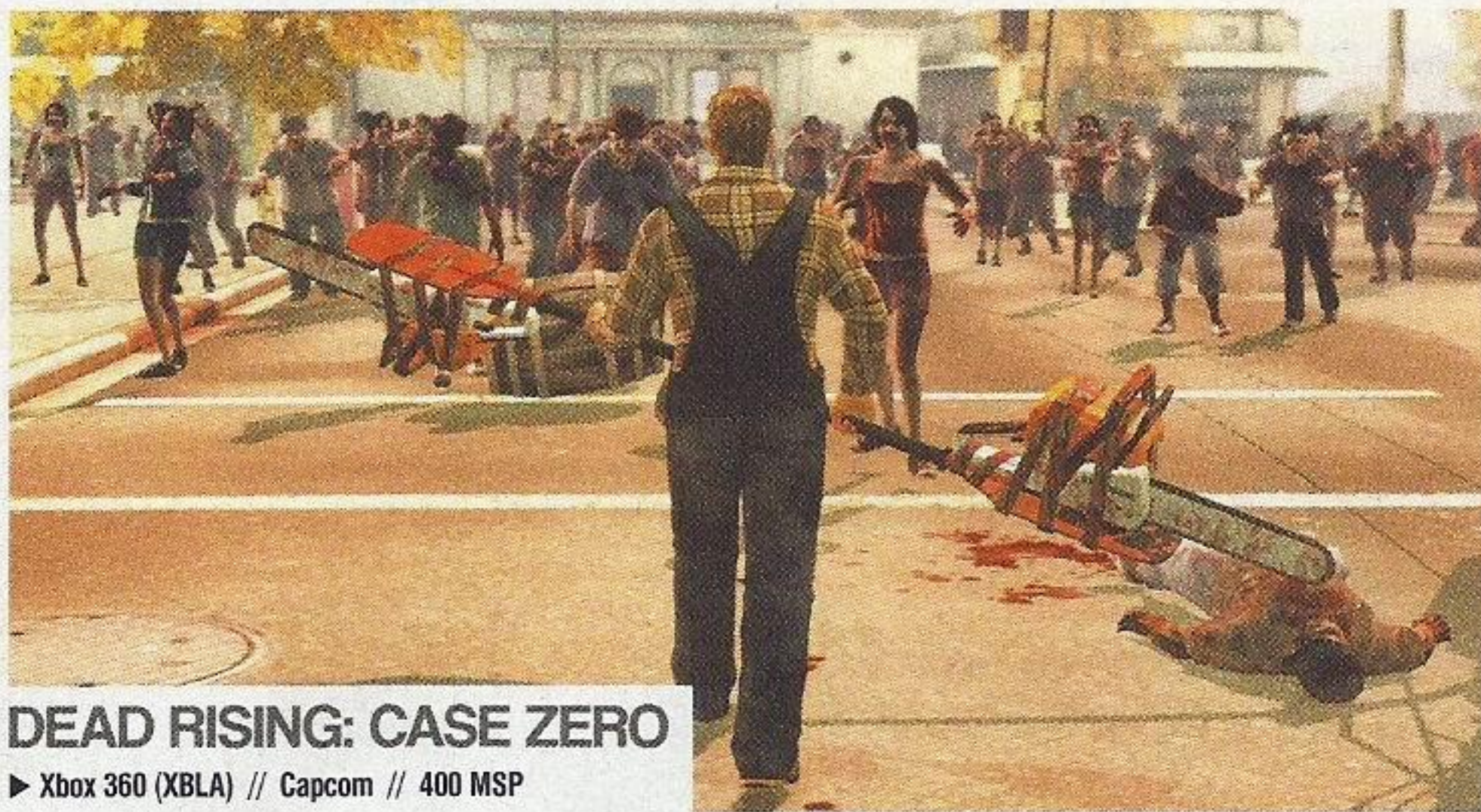
przestaną się pojawiać i akcja ruszy z kopyta. Całe szczęście, spawnowanie się przeciwników w nieskończoność zdarza się sporadycznie i nie irytuje, jak w pierwszym Modern Warfare.

Gra nie przewiduje, że gracz wyprzedzi sterowanego przez konsolę partnera. Kiedy trzeba było się przeczołgać pod powalonym drzewem, bohater zaklinał się i za nic w świecie nie chciał ruszyć przed siebie – odblokował się dopiero, gdy dogonił i minął go jego towarzysz. Przechodząc kampanię po raz pierwszy nawet się tego nie zauważy. Za drugim razem (albo przy powtórce danego fragmentu od checkpointa) tego typu błędy wychodzą na wierzch. Nie przeszkadzają w graniu, niemniej są dowodem na to, że Medal of Honor od strony technicznej nie jest majstersztykiem.

Poziom trudności easy tylko liżnąłem, sprawdziłem za to normal oraz hard i szczerze mówiąc, ciężko mi

PROSTA HISTORIA

Misje są ze sobą kapitalnie połączone, co najlepiej wytłumacze na przykładzie. Deuce (po polsku Diabeł) strzela ze snajperki do Talibów ścigających czwórkę SEALs. Za moment rozpoczyna się kolejna misja, w której gracz wciela się w Rabbita, jednego z wojaków gonionych przez Talibów. Dzięki takim akcjom wyraźnie widziałem, że bohaterowie są ze sobą w jakiś sposób związani, los spłótł ze sobą ich ścieżki. To o wiele lepsze niż przeszkakiwanie pomiędzy różnymi postaciami, które nie mają ze sobą za wiele lub też nic wspólnego, jak to ma miejsce w Call of Duty. Dzięki temu o wiele przyjemniej śledzi się losy bohaterów, znacznie łatwiej ich polubić i kibicować, żeby wszystkim udało się powrócić bezpiecznie do bazy.



DEAD RISING: CASE ZERO

► Xbox 360 (XBLA) // Capcom // 400 MSP

Dead Rising: Case 0 jest prequelem wydarzeń opowiedzianych w drugiej części gry. Akcja rozgrywa się trzy lata przed powrotem Chucka do Vegas. Gra została wydana wyłącznie na Xbox Live Marketplace, gdzie dzięki atrakcyjnej cenie (jedynie 5 dolarów) znalazła wielu nabywców chcących przekonać się, jak prezentuje się kontynuacja pierwszego Dead Rising. Ci, którzy się na to zdecydowali, mogą liczyć na około dwie godziny zabawy przy jednorazowym przejściu gry, bądź dwa razy tyle, jeśli zdecydują się zrobić wszystko, co jest do zrobienia.

Historia rozpoczyna się w momencie, w którym uciekając z Las Vegas Chuck z córką przyjeżdżają do pewnej małej miejsciny opanowanej przez zombie. W zamieszaniu spowodowanym przez truposze ktoś kradnie Chuckowi samochód. Naszym celem będzie więc znalezienie innego środka transportu. W tej roli występuje zepsuty motocykl, który należy naprawić przy użyciu znajdujących się w miasteczku części, a następnie uciec zanim wojsko „oczyści” miasto, bo ugryziona córka Chucka nie przejdzie kontroli zakażenia wirusem. W grze znajdują się wszystkie charakterystyczne dla DR2 elementy. Jest sporo walki zabawną bronią, którą można samemu zmontować w warsztacie; są ograniczone czasowo zadania; dziewczynce trzeba zrobić zastrzyk z Zombrexu o konkretnej porze; są także napotykanie tu i ówdzie ludzie, którym można pomóc, odprowadzając ich w bezpieczne miejsce. Nie zabrakło również psychopaty, z którym czeka Chucka ciężka przeprawa, a także ucieczki motocyklem. Ten element twórcy mogli sobie darować, bo model jazdy jest, niestety, fatalny.

Może wydawać się, że wygląda to tak, jakby Capcom wydawał płatne demko DR2, ja jednak patrzę na to inaczej. Do wielu gier ukazuje się obecnie DLC, które w jakiś sposób wydłuża zabawę, umożliwiając poznanie rozwinięcia historii. Capcom zaś umożliwił to także tym osobom, które nie mają pudełkowej wersji gry, a przedstawiony w DLC epizod poprzedza opowiedziane w niej wydarzenia. A cena pięciu dolarów za taką ilość zabawy jest naprawdę przyzwoita. Jeśli chcecie dać Case Zero szansę, musicie jednak trochę się nakombinować, gra została bowiem dość szybko objęta blokadą regionalną. Tym, którzy nie mają ochoty na zabawę z kontami pozostaje nadzieja, że gra będzie dostępna po starcie polskiego Xbox Live. ■■ Blizz

8.5/10



BIOSHOCK 2: MINERVA'S DEN

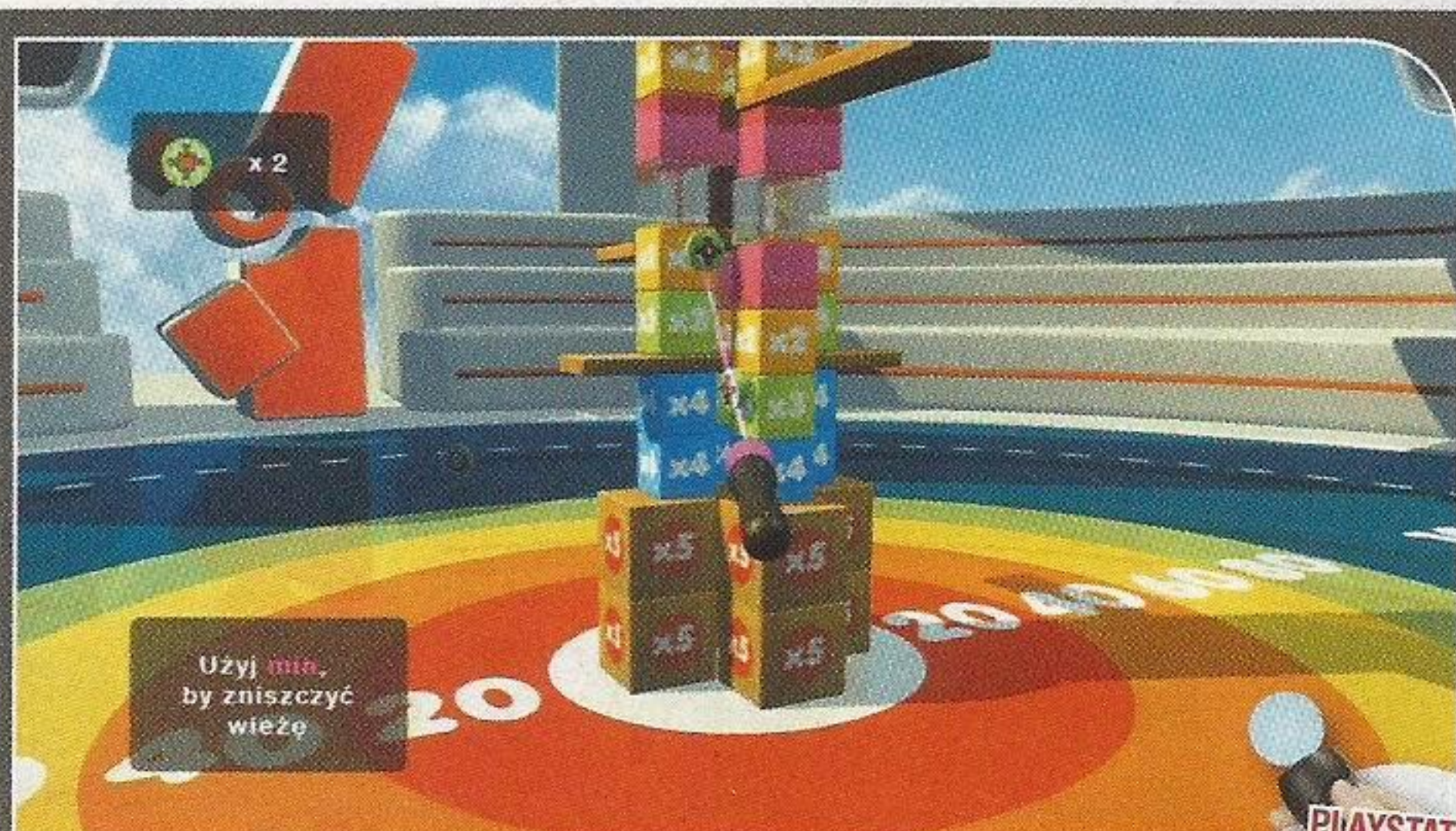
► Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN) // Take Two // 800 MSP / 36 zł

Minerva's Den to pierwszy dodatek do BioShocka 2, w którym położono silny nacisk na fabułę. Kierujemy w nim kolejnym Big Daddym serii Alpha – Subject Sigma ma do wykonania ważne zadanie zlecone przez niejakiego Charlesa Milтона Portera, naukowca pracującego podczas wojny z Alanem Turingiem przy budowie pierwszych komputerów. Po śmierci żony przeniósł się do Rapture, gdzie wraz ze swoimi współpracownikami stworzył Thinkera – centralny komputer zarządzający w mieście kluczowymi systemami. Podobnie jak wiele historii w Rapture także ta kończy się upadkiem – intrygi uknute przez jego najbliższego współpracownika zakończyły się dla Portera marnie. Teraz jednak Sigma musi pomóc jemu i Tenenbaum zdobyć kod źródłowy Thinkera.

Pod względem rozgrywki Minerva's Den prezentuje się bardzo podobnie do pudełkowej gry. Mamy tu ochronę siostrzyczek i zbieranie ADAMu, walki z Big Sister, kupowanie umiejętności i plazmidów, zbieractwo i eksplorację świetnie zaprojektowanych trzech poziomów. Znajdziemy tu jedną nową broń – faszynowy laser, a także nowe wersje latających robotów oraz nowy plazmid; grawitacyjną anomalię wykorzystywaną m. in. do rozwiązywania zagadek logicznych. Poważnym zagrożeniem jest Lancer, czyli nowy Big Daddy wyposażony we wspomniane działo laserowe – kilkakrotnie nieśmiertelnie wytarł mną podłogę. Cały proces zdobywania nowego uzbrojenia, plazmidów oraz tempo akcji znacznie przyspieszyły w stosunku do podstawki. Historia opowiedziana w dodatku jest naprawdę wspaniała – dość powiedzieć, że uważam ją za lepszą niż w obu poprzednich grach.

Przebiegnięcie przez dodatek na szybko zajmuje około półtorej godziny, ale jeśli, tak jak ja, jesteście zwolennikami poziomu hard w BioShocku i liżecie wszystkie ściany, znajdziecie tu trzy godziny świetnej zabawy. Lepszej niż w podstawce! Jeśli chcecie poznać historię Sigmy, musicie jednak wiedzieć, że fora huczą od informacji o błędach – wolno wczytujących się teksturach, przekłamanach dźwiękowych i niedziałających zapisach gry z podstawki. Być może raz czy dwa coś do końca nie zadziałało podczas mojej przygody, a starych sekwencji nie odpalałem, ale developer na pewno szykuje już łatki. ■■ Blizz

9.0/10



TUMBLE

JESLI TAKIE BĘDĄ GRY NA MOVE, TO JESTEM NA TAK



txt: MIELU

PLAYSTATION 3 / PSN

- Wydawca: Sony
- Producent: Supermassive
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIEK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

GULASH: Tumble to bardzo dobry przykład na to, jak precyzyjne jest PlayStation Move – zaraz po zabawie raketką tenisową w Sports Champions. Aby ułożyć konkretną i stabilną, bo o to tu chodzi, wieżę z klocków, trzeba nieźle się nagimnastykować nadgarstkiem, a do tego trzeba mieć na uwadze różnice między kolejnymi elementami układanki. Tutorial wszystko objaśnia w przejrzysty sposób, gra jest estetycznie wykonana i jest tania. Fajnie też, że pomyślano o multiplayerze. Co prawda nie jest to gra imprezowa i raczej też nie dla najmłodszych, jak Start The Party, ale podoba mi się ten kierunek. 8/10

Tumble to nie żadna popierdółka, a świetna gra, która chyba najlepiej ze wszystkich tytułów startowych Move pokazuje możliwości nowego kontrolera ruchowego Sony. I można ją kupić na PS Store za niecałe cztery dyszki.

Na tryb dla jednej osoby składa się około siedemdziesięciu zadań do wykonania i w większości chodzi o układanie klocków w określony sposób. Klocki mają najróżniejsze kształty, od sześciątów przez ostrosłupy na walcach kończąc. Są również stworzone z różnych materiałów i tak na przykład szklane ślizgają się, a do tego są cięższe niż chociażby plastikowe, więc trzeba mieć to na uwadze układając je na niestabilnej konstrukcji. Gracz generalnie musi układać jak najwyższe wieże albo próbować zmieścić na małym stoliku jak najwięcej losowo generowanych klocków. Drobnostka, gdy trafią się same sześciąty i deski, ale poziom trudności wyrzuci w kosmos gdy pojawiają się ostrosłupy i inne zawijasy rodem z Tetrisa.

Zadziwiająco, w trybie dla jednej osoby można grać we dwójkę! Obaj gracze mogą układać klocki, ale warto podzielić się obowiązkami – jedna osoba może na przykład poruszać kamerą. Ruch ten jest jednak zbyt wolny i nie da się go przyspieszyć w opcjach, co przeszkadza, gdy próbuje się zaliczać zadania na czas.

No dobrze, ale jak w ogóle łapie się te klocki? Na ekranie widoczny jest awatar Move'a, a ze świecą sferą wypływa cienki strumień kolorowego światła, dzięki któremu łatwo jest wskazać przedmiot, który chce się podnieść. Teraz wystarczy wduśić i przytrzymać spust, by klocek pojawił się tuż przed sferą wirtualnej różdżki. Poruszanie nim w przestrzeni trójwymiarowej, a zwłaszcza obracanie go bywa kłopotliwe, ale samouczek dobrze wyjaśnia jakie ruchy należy wykonywać, by na przykład łatwo przekręcić trzymany przedmiot o dziewięćdziesiąt stopni bez konieczności wykręcania sobie ręki. Kilka minut treningu wystarczy na opanowanie sterowania i nawet casualu będą układać klocki bez większego wysiłku.

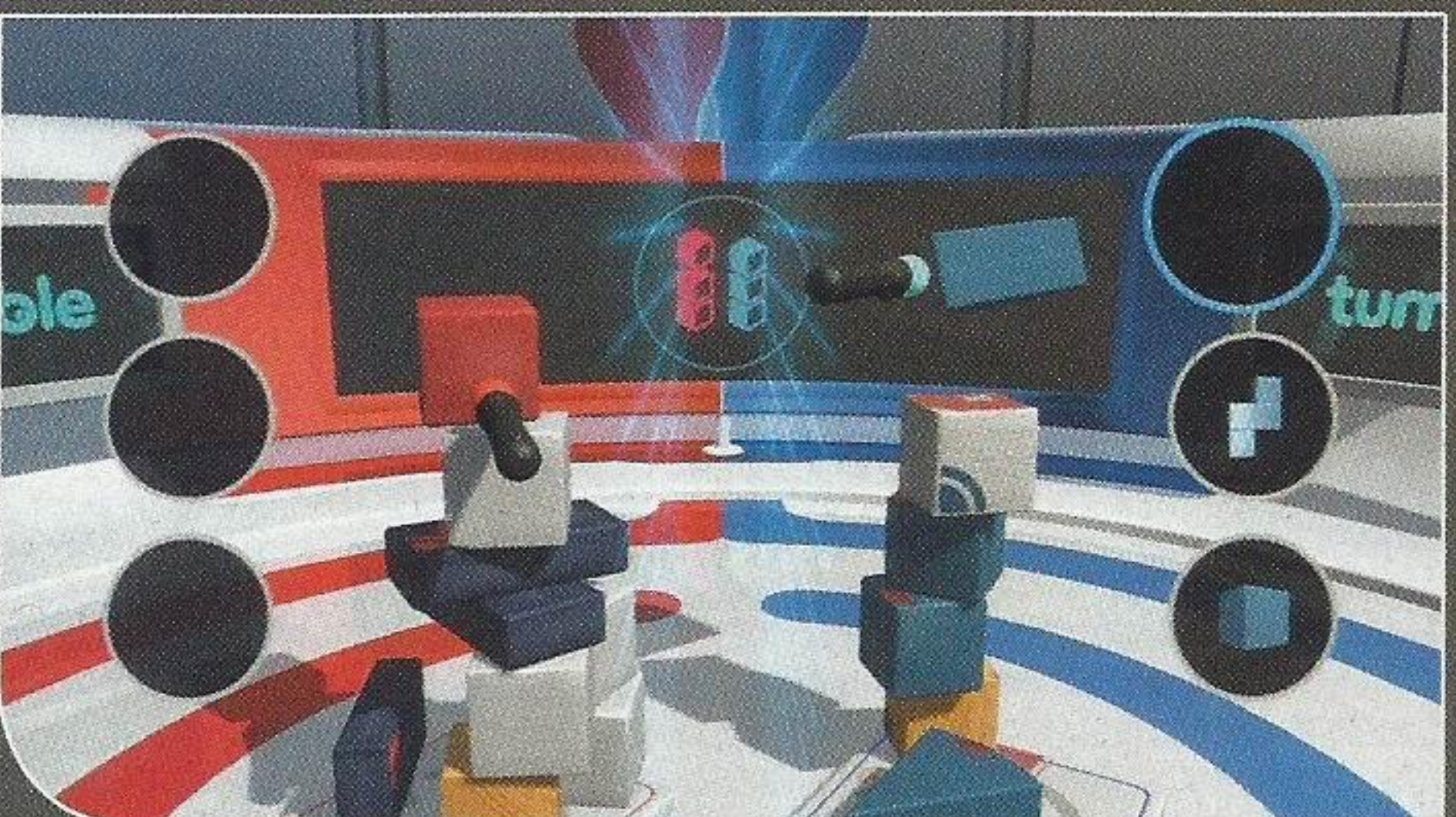
W trybie multi można się ścigać kto szybciej ułoży wieżę, ale dużo lepsze jest układanie klocków na stole na zmianę. Nie liczy się wysokość, a umiejętność podkładania świni przeciwnikowi – jak choćby tworzenie niestabilnych konstrukcji gotowych w każdej chwili się zawalić. Wymakowane taktycznie pojedynki są kwintesencją dobrej zabawy w Tumble. Oszczędną grafa podkreśla, że w tej grze liczy się rozgrywka, a nie fajerwerki wizualne. Dla Sony duży szacun za pełną (z dubbingiem) polską wersję językową. To znakomita gra na Move, a poza tym po prostu świetny tytuł logiczno-zręcznościowy. ■■

OCENA

8.2/10

■ KOOPERACJA, INTUICYJNE STEROWANIE ZA POMOCĄ MOVE
■ WOLNE RUCHY KAMERY, ZA DŁUGIE DOCZYTANIE DANYCH

KLOCKI POKONAŁY IBISZA





MNOŻNIK X12 Szybciej ładująca się Star Power, mnożnik razy dwanaście, unikanie „fala”, to największe nowości w Warriors of Rock. Nie twierdzą, że rok po roku trzeba wymyślać gry muzyczne na nowo, ale skoro EA co dwanaście miesięcy wprowadza do FIFA ponad sto zmian...



GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

SEZON SZARPANIA STRUN 2010/2011 ROZPOCZĘTY



txt: MIELU

X360 | PS3 | Wii

- Wydawca: Activision
- Producent: Neversoft
- Liczba graczy: 1-4 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■
DŹWIEK ■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■

GULASH: W sumie nie spodziewałem się żadnych przełomowych zmian, ale moim zdaniem nie ma na nie szans – może Move i Kinect dadzą autorom gier muzycznych do pomyślenia przy kolejnych produkcjach. Warriors of Rock ma niezłe, rockowe kawałki – to kolejna porządna część serii. **7/10**

Koniec z country i popem w Guitar Hero i jego klonach, seria „wraca do korzeni” i w Warriors of Rock dominują kawałki rockowe – lżejsze i cięższe, ale rockowe. Macie, co chcieliście, a teraz idźcie do sklepu i kupcie naszą grę, nasze konto musi regularnie puchnąć!

Mniej więcej takie coś przychodzi mi do głowy, gdy słyszę jak chłopaki z Neversoftu lub piarowcy Activision mówią, że oto Guitar Hero znowu będzie hardcore'owe i niemainstreamowe. Osobiście lubię taką muzykę i cieszę się, że znajdują w grze więcej kawałków, które z przyjemnością mogę „zagrać” na plastikowej gitarze, ale to marny powód żeby przekonać mnie do zakupu kolejnej (strach liczyć której) części. Harmonix przynajmniej próbują rozwijać gatunek gier muzycznych, dodają nowe kontrolery (keyboard) i tryb zabawy pozwalający nauczyć się wymieniać na prawdziwym instrumencie. Co robi Neversoft? Tworzy zestaw piosenek, nową gitarę i ponownie zmienia tryb kariery.

BRÜTAL LEGEND

Odpowiem zanim zapytacie – w innym wszechświecie Warriors of Rock byłoby sprzedawane jako DLC, ale musiało ukazać się na płycie, bo e-dystrybucja wciąż nie jest na tyle rozwinięta, by Activision opłacało się w ten sposób wydawać nowe Guitar Hero. Sklepy się cieszą, bo gry z serii sprzedają się jak świeże bułeczki, więc cały czas dobrze na nich zarabiają. Wszyscy zadowoleni. Oprócz graczy.

To byłoby cudowne DLC, bo na tracklistę składa się ponad dziewięćdziesiąt piosenek. Znalazły się kawałki Rammstein, Muse, Megadeth, Interpol, Offspring, APC, Fall Out Boy. Jest Money for Nothing od Dire Straits, Losing My Religion R.E.M., Bleed It Out Linkin Park, ale też Aqualung Jethro Tull oraz Listen to Her Heart w wykonaniu Toma Petty i Heartbreakers. Wiadomo, że zawsze komuś jakaś piosenka nie podejdzie (ja bym chętnie wyciął Cryin' Aerosmith), ale na szczęście nie trzeba grać wszystkich, więc jak ktoś nie lubi Pantery (że co?) może ominąć Walk.

Największą nowością jest odświeżony tryb kariery, a raczej fabularny, bo tym razem nie chodzi o zdobycie sław.

Ośmiu muzyków musi udowodnić, że są godni zastąpić półboga rocka w walce z Bestią. Gracz wciela się w każdego z nich i gra piosenki z przygotowanych dla nich zestawów. Celem jest zdobycie określonej liczby gwiazdek. Im lepiej się gra, tym więcej ich wpada, więc jeśli ktoś jest dobry, może zagrać tylko połowę z nich, a i tak zaliczy questa, odblokowując w ten sposób nową supermoc.

Moce te w teorii służą wykręcaniu absurdalnie wysokich wyników, a w praktyce dość mocno ułatwiają zabawę. Bo jak inaczej nazwać czterokrotnie szybsze nabijanie mnożnika punktów albo fakt, że trafianie w nutki ładuje o dwadzieścia procent więcej Star Power? Jest nawet opcja „powrócenia do życia”, czyli po prostu możliwość kontynuowania zabawy gdy totalnie schrzani się piosenkę i występ powinien zostać przerwany. Hardcore'owcy być może będą psioczyć na takie rozwiązanie, ale mi bardzo przypadło ono do gustu, bo aż takim wymiataczem nie jestem, a jednak strasznie nie lubię przegrywać, zwłaszcza pod sam koniec piosenki. Poza tym, nikt nikomu nie każe grać w ten sposób.

DOBRE, BO GUITAR HERO

Poza możliwością wykręcenia w jednej piosence aż czterdziestu (!) gwiazdek oraz ułatwieniem zabawy, nowe moce niczego nie zmieniają w rozgrywce. Nie jest to rewolucja w serii, ani tym bardziej w grach muzycznych. Ot, wariacja

na temat przyznawania punktów i nie mogą uznać jej za wystarczający powód do wyłożenia dwóch stówek na grę.

Jedynym powodem jest to, że Warriors of Rock jest nową częścią Guitar Hero. Po prostu. Są nowe piosenki do zagrania, w tym również składająca się z siedmiu utworów epicka suita 2112 zespołu Rush, no i nie ma popowych kawałków, którymi straszyci Band Hero. Co prawda znowu nie wiadzie czemu ktoś w Neversoft wpadł na pomysł żeby wrzucić do gry Bohemian Rhapsody, czyli utwór, którego partie klawiszowe trzeba wystukać na gitarze, ale na szczęście tego typu dziwne akcje zostały ograniczone do minimum.

Dla mnie WoR (niezły skrót) jest tylko świetnym DLC. Jako kolejna część serii nie zasługuje na wyższą ocenę, bo stanowi minimalny krok do przodu, a chciałoby się zobaczyć coś nowego. Zwłaszcza biorąc pod uwagę, co robi Harmonix z Rock Band 3. ■■

OCENA 6.9/10

ZADANIA W QUICKPLAY+, ROCKOWE KAWAŁKI
NOWE MOCE I TRYB QUEST SĄ FAJNE, ALE TO KOSMETYKA
W GUITAR HERO BEZ (WIĘKSZYCH) ZMIAN

Quickplay+

Niemal wszystkie piosenki od razu są dostępne w Quickplay+ i ten tryb polecam każdemu, kto chce dłużej pobawić się grą. Z prostego powodu – otóż dla każdego kawałka przygotowana została lista opcjonalnych zadań do wykonania. Jak ktoś ma ochotę może się z nimi zmierzyć, a zaręczam, że nie tak łatwo je zaliczyć. Ugranie określonej liczby punktów na samych pull-offach i hammer-onach bez naciskania strumbara jest dość trudne. W niektórych zadaniach należy korzystać z odblokowanych mocy, a żeby wykonać inne, trzeba zaprosić do zabawy drugą osobę i np. razem jak najdłużej utrzymywać Star Power.



OŚMIU JEJDCÓW GITARY Bohaterami gry są znane twarze serii – Lars Umlaut, Johnny Napalm itd. Neversoft ma awersję do prawdziwych muzyków po zadymie z No Doubt i Nirvaną.



NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 2



txt: FAX

XBOX 360/PS3

Wydawca: NamcoBandai
Producent: CyberConnect 2
Liczba graczy: 1-2
Premiera: 15.10
Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■
DŹWIEK ■■■■■■
MIOD ■■■■■■
DESIGN ■■■■■■

GULASH: Muszę przyznać, że gra jest niesłychanie wręcz efektowna i spektakularna, a przy tym przyjemna dla początkujących i rozbudowana o ile ktoś chce się wlebiać. Łażenie jest nudne, fakt, ale walki wynagradzają z nawiązką. Zabawa na wiele wieczorów dla fanów zapewniona. 7/10

MUSICIE BYĆ JAK NARUTO BY ZAGRAĆ W NINJA STORM 2

Yellow Flash of the Leaf, znany również jako Minato Namikaze lub Fourth Hokage chciał, by Naruto został bohaterem. Minato w ostatniej minucie swojego życia wiedział, że Naruto będzie obwiniany za tragedię, z którą nie miał nic wspólnego. W końcu to Fourth Hokage zamknął w ciele noworodka demona, który niemalże zniszczył wioskę i zabił wielu jej mieszkańców. Chłopak został więc zepchnięty na margines, bo ludzie widzieli w nim tylko potwora, a nie człowieka. Mimo wszystko Naruto przetrwał i został bohaterem, tak jak wymarzył to sobie jego ojciec. Teraz możecie sami się o tym przekonać.

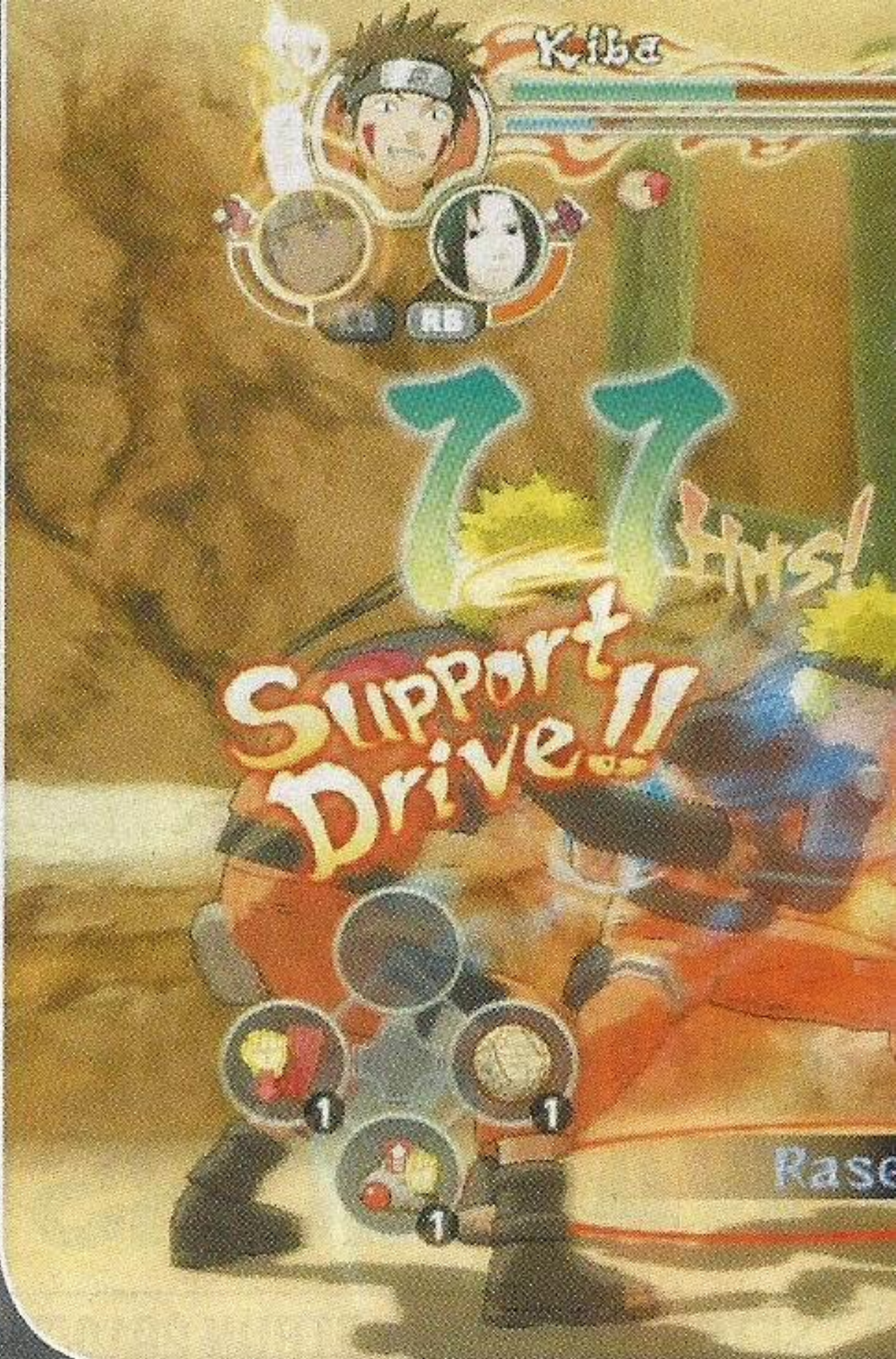
ONE THOUSAND YEARS OF PAIN

Po niezliczonej liczbie gier na wszelkie możliwe platformy, fani Naruto w końcu zobaczą, jak ich ulubieniec spełnia swoje przeznaczenie. Staje do nierównego pojedynku z przeciwnikiem, którego nie można pokonać. Jednak jego upór, zawziętość i niezłomna wola walki doprowadzą do szczęśliwego finału. Podobnymi cechami będą musieli się wykazać gracze – Ultimate Ninja Storm 2 wymaga bowiem anielskiej cierpliwości, ale w ostatecznym rozrachunku jest tytułem, który daje ogromną satysfakcję.

Pod koniec 2008 roku ekipa CyberConnect2 zaskoczyła miłośników Naruto: w Ultimate Ninja Storm

zerwała z odwiecznym systemem walki 2D i przeskoczyła w pełne 3D. Dzięki tej decyzji gracze mogli cieszyć się najlepszymi i najbardziej widowiskowymi pojedynkami. Można wręcz napisać, że producent wyciągnął bitwy z telewizyjnego tasiemca i bezbłędnie oddał ich charakter w grze. Niestety – Ultimate Ninja Storm miał też swoje minusy. Nie miałem zastrzeżeń do systemu walki, ale tryb fabularny rozczarował mnie dziesiątkami obowiązkowych zadań pobocznych, przy których nawet największy fanatyk Naruto umierał z nudów. I podobnie jest w kontynuacji, choć CyberConnect2 poszli tym razem na całość, bo walka jest jeszcze lepsza, a eksploracja świata gry jeszcze... gorsza.

Fabula skupia się na wydarzeniach z serii Shippuden, ale tym razem pokazane zostały praktycznie najnowsze wydarzenia z anime, bo Naruto i Pain walczyli na ekranach telewizorów dosłownie kilka tygodni temu. Wiadomo, że manga jest nieco do przodu, ale możliwość wzięcia udziału w najnowszych przygodach Naruto to wielka gratka dla fanów, bo w kilku ostatnich grach oglądaliśmy w kółko wydarzenia sprzed lat. Po raz pierwszy gracze zobaczą więc, jak rodzinna wioska Naruto – Konoha – zostaje zniszczona przez Paina. To wydarzenie zabijało spektakularnością w anime, a gra tworzy jeszcze większe widowisko. Zresztą wszystkie najważniejsze walki zostały przedstawione w tak efektowny sposób, że pozostawiają japońskie kreskówki daleko w tyle. Wszystko za sprawą Quick Time Events, znanych choćby z Resident Evil 4, które wkomponowano w pojedynki. Na ekranie dzieją się takie cuda, że czasami ciężko ogarnąć wszystkie wydarzenia. Nie jest to może poziom absurdu z Guns of the Patriots, gdzie na jednej połowie ekranu Raiden walczył z Vampem, a na drugim gracz jako Old Snake miał na głowie tuzin zabójczych maszyn, ale dzieje się dużo. Bardzo dużo i bardzo szybko.



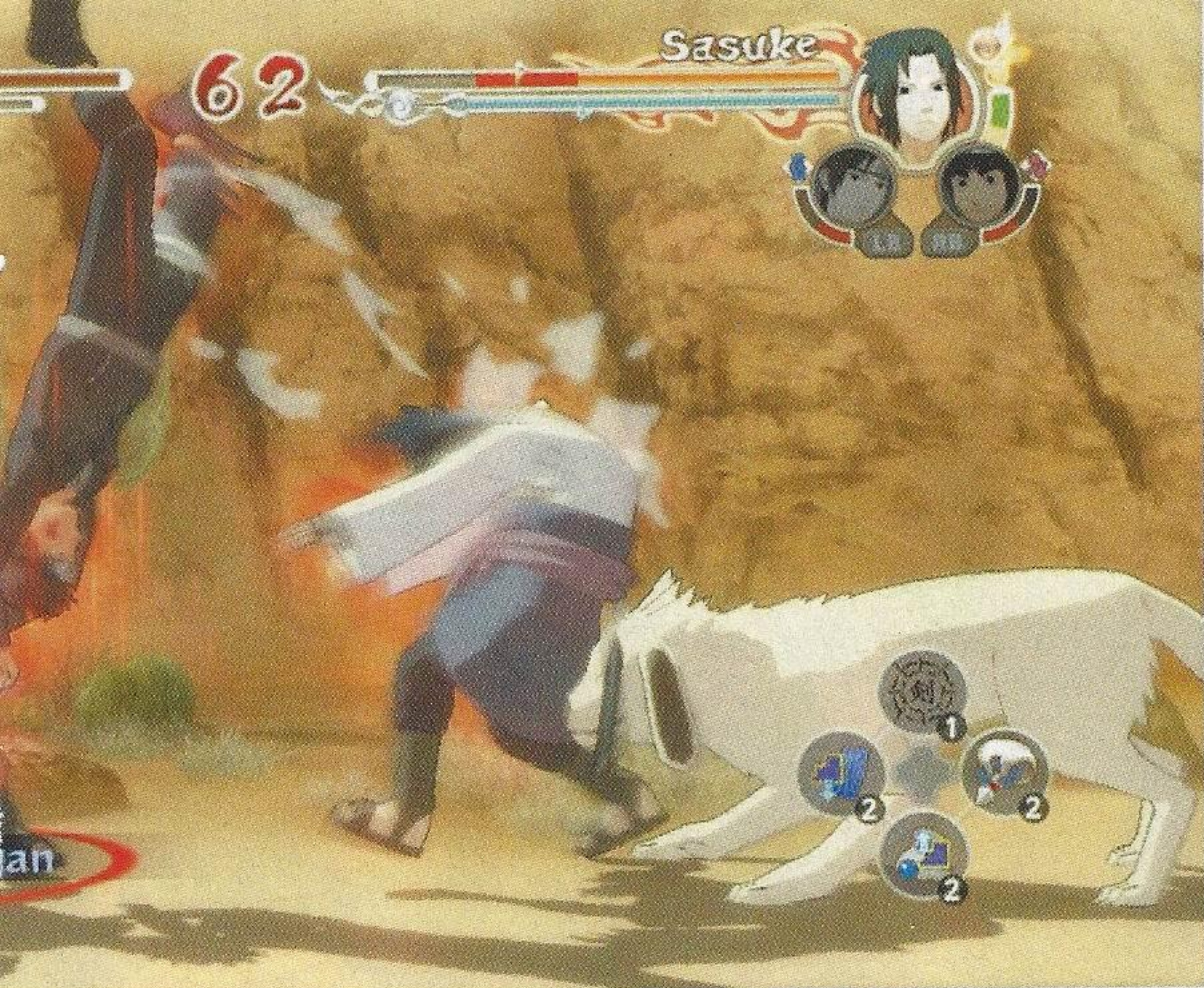
ART IS A BANG

Na szczęście system walki nadal jest prosty i skuteczny, więc każdy poradzi sobie na polu bitwy. Ciosy wyprowadza się jednym przyciskiem, dodając odpowiednie kierunki, by zapewnić różnorodne kombinacje. Najważniejsza jest energia postaci, czyli chakra, która umożliwia używanie specjalnych technik (genjutsu, ninjutsu i taijutsu). Wiem, że dla osób nowych w temacie brzmi to jak czarna magia, więc przyjmijcie po prostu, że to specjalty niczym w konkurencyjnych grach walki. Fajnym patentem związanym z energią jest to, że można nią podkręcać normalne ciosy i ruchy. Shuriken przydaje się właściwie tylko do wybijania wroga z rytmu, ale gdy podładować go mocą, zadaje konkretne obrażenia; warto też używać chakry do szybkiego przemieszczania się po planszy. Jak widać jej zastosowanie jest bardzo uniwersalne. Naturalnie, ninjutsu są najbardziej efektowne i masakrują pasek życia przeciwnika oraz gałki oczne gracza, ale by zwyciężyć, trzeba pamiętać o podstawach.

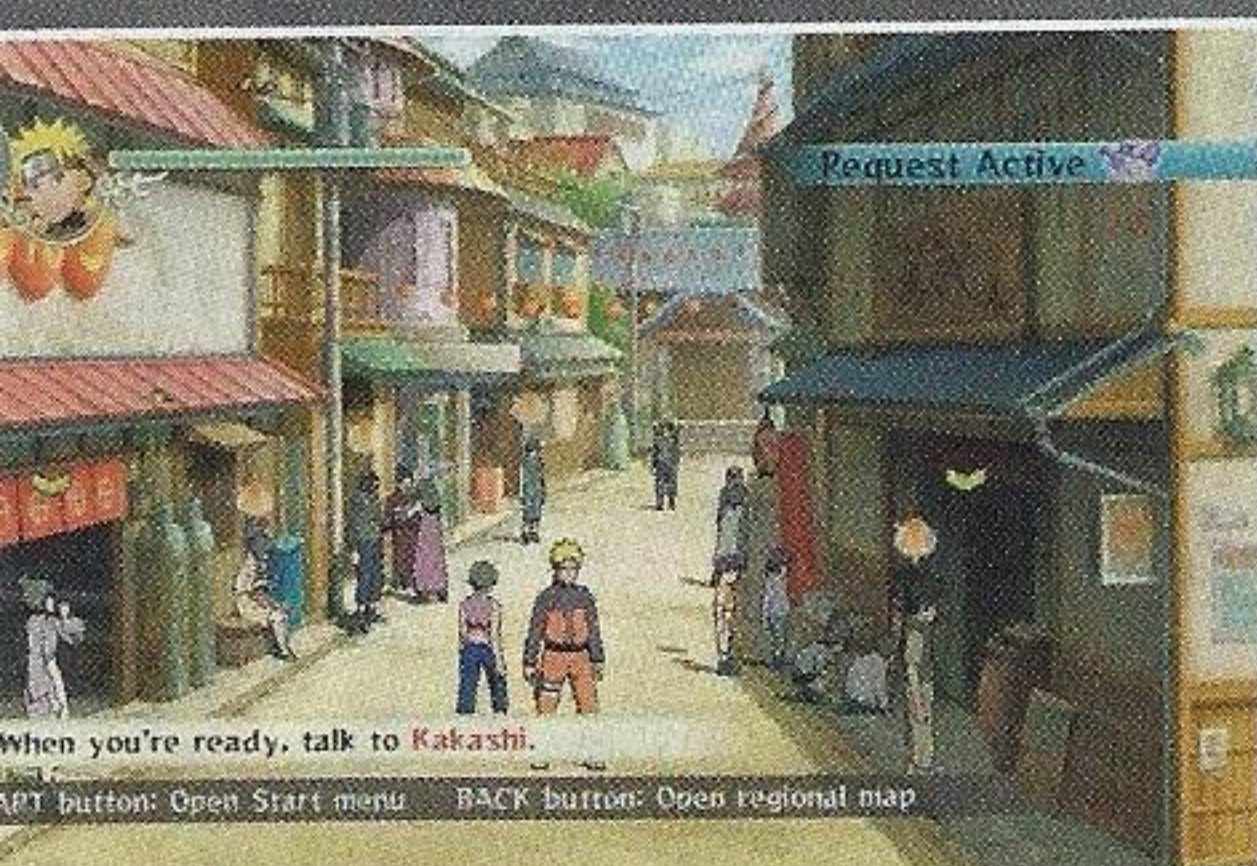
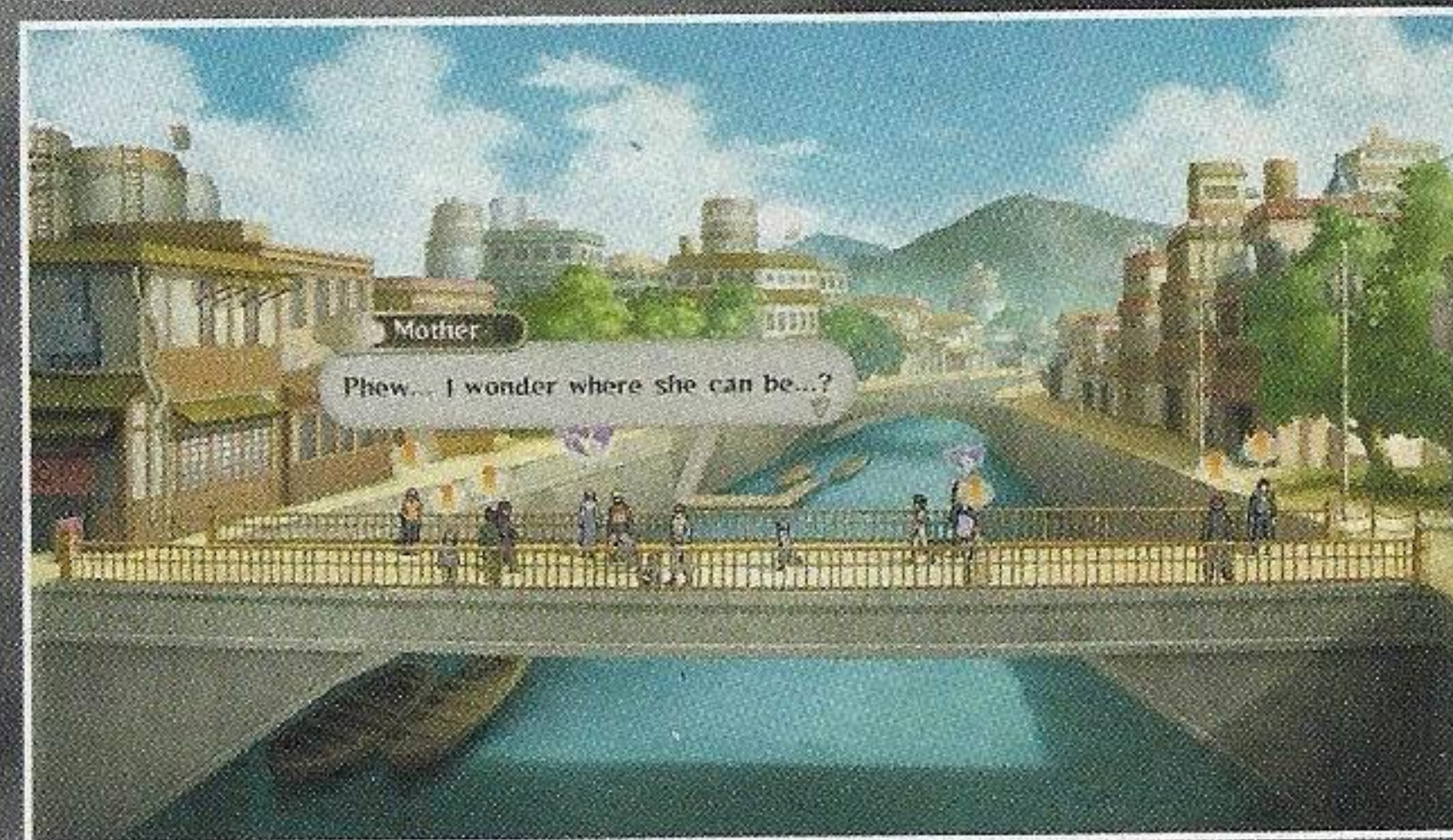
W Ultimate Ninja Storm 2 powraca również patent z wykorzystywaniem przedmiotów i gadżetów. Mogą to być wybuchowe pułapki, albo napoje przywracające punkty energii. Zabawek jest mnóstwo i w krytycznych momentach mogą zadecydować o zwycięstwie. Nie zabrakło również znanego z oryginału systemu, który umożliwia wsparcie ze strony dwóch postaci. Wybiera się je przed walką, a w trakcie jej trwania można przywołać wojownika, który odpali swoją technikę i zniknie. Ten mechanizm ma same plusy. Jest prosty w użyciu, zwiększa dynamikę potyczek, wygląda niezmiernie i dodaje element strategii do pojedynków. Można bowiem odpalać takie cuda, jak ostateczną technikę, czyli potrójny atak. I właśnie dzięki tej prostocie, za którą kryje się porządny i całkiem głęboki system, walczy się tak dobrze. Nie ma w nim wielkich zmian od



CIISZEJ Zabawę trzeba rozpocząć od ustawienia w opcjach oryginalnych głosów aktorów. Na szczęście CyberConnect2 kochają fanów i nie zapominają o japońskich lektorach. I tylko Mieliu się czepli, gdy krzycze Rasengan! Gorzej, że ścieżka dźwiękowa nie ma przełącznika na oryginalne kawalki. Od zapętlonych utworów boli głowa.



PEŁNE PÓŁKI SKLEPOWE W grze znajdziecie kilkudziesięciu bohaterów, również takich, których nie było w poprzednich grach. Dodano też kilka aren, a część z nich występuje w dziennych, popołudniowych i nocnych wariacjach. Zawartość jest więc bogata i nie mam do niej zastrzeżeń.



UKRADLI KOLORY Nie wiem jak ma się sprawa z licencją Naruto, ale w Ultimate Ninja Storm 2 zabrakło fragmentów anime. Pojawiają się tylko wycięte kadry, które w dodatku straciły większość kolorów. W Rise of a Ninja były filmiki. Wielka szkoda, że nie ma ich w Ultimate Ninja Storm 2.



czasu pierwszej części, ale dopracowano wszelkie niedociągnięcia, a skoro to Shippuden, nie bijemy się dziećmi, tylko nastolatkami z mocniejszymi i bardziej wybuchowymi technikami.

FOOLISH LITTLE BROTHER

Po tych wszystkich zachwytach czas przejść do mniej przyjemnego fragmentu recenzji. Tryb fabularny to nie tylko walki, ale i eksploracja poziomów. Producent zrezygnował ze świata w 3D i postawił na ręcznie malowane tła. Muszę przyznać, że prezentują się ślicznie, ale to wszystko, co mogę o nich napisać dobrego, bo po statycznych tłach biegaliśmy 10 lat temu. Dlatego uznaję to za krok wstecz. Z miejsca

w nieskończoność będziecie oglądać, jak dziewczynka głaszcze kota, a matka z dzieckiem przechodzi przez most. Czy wielkim problemem było stworzenie choć kilku kombinacji? Kolejne nieszczęście to fakt, iż bardzo często pojawia się ekran ładowania danych, co jest już dla mnie kompletnie niezrozumiałe, skoro mamy do czynienia z kilkoma trójwymiarowymi postaciami i obrazkiem w tle. To samo dotyczy wchodzenia do sklepików oraz doczytywania scenek przerywnikowych.

Jednak najcięższym grzechem Ultimate Ninja Storm 2 jest absurdalny backtracking. Momentami chciało mi się śmiać, bo nie mogłem uwierzyć, że tak często muszę biegać tymi samymi ścieżkami. Szczęściem

MY WAY OF THE NINJA

Pierwsze zwiastuny Ultimate Ninja Storm 2 zapowiadały najlepszą i najpiękniejszą grę z Naruto w tytule i na dobrą sprawę taka właśnie jest. Fabuła w końcu skacze do przodu i skupia się na najważniejszych obecnie wydarzeniach. Dobrze też, że rola Sasuke, czyli największego przyjaciela i rywala Naruto, została rozszerzona, co fanów doprowadzi do skowytu – ze szczęścia. Jego historia jest krótsza, ale to lepiej, bo koncentruje się na genialnych pojedynkach. Zresztą scenariusz został tak poprowadzony, że często zmieniają się bohaterowie, którymi będziecie kierować.

Walki są fenomenalne dzięki dopracowanemu systemowi, a najważniejsze bitwy zamieniają się w prawdziwy spektakl. I tylko eksploracja świata została pokopana, właśnie dlatego pisałem o anielskiej cierpliwości. By cieszyć się z używania najmocniejszych technik, trzeba przebić się przez kilkadziesiąt w kółko powtarzających się miejscówek. Wiem, że miłośnicy Naruto są zawzięci jak sam bohater, ale pozostali gracze odpadną po dwóch godzinach. Kupujcie, jeżeli wiecie, co znaczy Kage Bunshin no Jutsu. ■■

OCENA

+ SYSTEM WALKI, QTE, NOWA FABUŁA
■ BACKTRACKING, LOADING, ŚWIAT W 2D

PIĘKNIE, ALE JEDNĄ NOGĄ W POPRZEDNIEJ GENERACJI GIER

7.7/10

STARCIE TYTANÓW

Spodziewałem się emocjonujących pojedynków, ale ich skala zaskakuje. Gaara zgarnia mini gierkę, bo jego pojedynek toczy się w powietrzu. Sakura ma do pokonania setkę laleczek, które przywołał Sasori. Pain i Naruto tłuką się godzinami na kilku planszach, a Jiraya wzywa swoich kolosalnych pomocników. Orochimaru atakuje morzem węży, które niszczy się jak w strzelaninie. Sasuke i Naruto w trakcie walki rozmawiają o przeszłości i w czasie rzeczywistym zamieniają się w dzieci, a walka trwa nadal. CyberConnect2 mają świetne pomysły, oby tak dalej!

NAJCIEŻSZYM GRZEHEM UNS2 JEST ABSURDALNY BACKTRACKING. MOMENTAMI CHCIAŁO MI SIĘ ŚMIAĆ, BO NIE MOGŁEM UWIERZYĆ, ŻE TAK CZĘSTO MUSZĘ BIEGAĆ TYMI SAMYMI ŚCIEŻKAMI

kasuje to również elementy platformowe, czy poszukiwanie ukrytych „skarbów”. Pozostawiono zbieractwo najróżniejszych surowców, które są potrzebne do wytwarzania przedmiotów w sklepikach, ale Naruto dosłownie się o nie potyka. Ciężko też przelknąć, że Konoha składa się z zaledwie kilkunastu ekranów. Fakt, rysowane tła wyglądają świetnie, ale poruszają się po nich zawsze ci sami mieszkańcy, więc

w nieszczęściu jest to, że misje poboczne nie są obowiązkowe, ale jeśli się na nie zdecydujecie ponownie zaatakuje Was, backtracking. Do odważnych świat należy, bo misji jest sporo, przedmiotów do kolekcjonowania jeszcze więcej, a każdy fan musi przecież złapać je wszystkie. Ciężko mi było jednak przeżyć tak ograniczone poziomy, szczególnie po Rise of a Ninja i The Broken Bond na X360.



txt: BLIZZ

PS3 | X360

- Wydawca: Codemasters
- Producent: Codemasters
- Liczba graczy: 1 (12)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA

DŹWIEK

MIŁO

DESIGN

MIEŁU: Podejrzewam, że Codemasters nie będą chcieli zrobić przesadnie realistycznej gry, bo gdyby F1 miało być symulatorem, to nie jestem pewien, czy ktokolwiek w ogóle ruszyłby z linii startowej. Ale kto by pomyślał, że ta gra będzie aż tak zręcznościowa? Jeśli oczekujecie wyzwania, koniecznie wyłączcie wszelkie wspomaganie. Jedyne, co może sprawić trudności średnio ogarniętemu graczowi, to wchodzenie w zakręty. Trzeba się tego nauczyć, bolid formuły prowadzi się jednak trochę inaczej niż sportowe furki w Need for Speed. W sumie trudno się Codiesom dziwić, nie nazywają się SimBin, nie muszą robić hiperrealistycznych wyścigów, które doceni pięć osób, a kupią trzy. F1 ma się sprzedawać i przynosić grube miliony zysku. Sama licencja przecież musiała kosztować fortunę. Nic dziwnego, że kolejna część już za rok. 7/10

F1 2010

DOBRY, CHOĆ NIE WYBITNY START NOWEJ SERII

Na początku recenzji od razu muszę powiedzieć, że F1 2010 nie stanowi ucieleśnienia gry moich marzeń. Z drugiej jednak strony, nie jestem zaskoczony, bo właśnie takiej gry spodziewałem się od Codies – tytułu, któremu nie będę mógł nic zarzucić, jeśli chodzi o jego wygląd czy zawartość, a który zwyczajnie nie będzie odpowiadał mojemu wyobrażeniu o idealnej grze poświęconej Formule 1. Teraz już możemy wyjechać z pit-stopu.

ZOSTAŃ DRUGIM POLAKIEM W F1!

Z ekranu bije charakterystyczny dla ostatnich produkcji Codemasters styl widoczny od pierwszego uruchomienia gry. Plansze z informacjami i podpowiedziami podczas ekranów ładowania, trójwymiarowe, „żywe” menu, sposób przemieszczania się pomiędzy kolejnymi opcjami, narrator objaśniający znaczenie kolejnych poleceń – każdy, kto grał w DiRT czy GRID wychwyci znajome elementy. Gra od razu rzuca graczowi na głębią wodę – po podaniu imienia, nazwiska, płci i przydomku naszego awatara oraz wybraniu początkowego zespołu, rozpoczynamy karierę w jednym z zespołów poszukujących nowego kierowcy. Składa się ona wyłącznie z kolejnych weekendów GP. Możemy zdecydować o długości weekendu (krótki lub długi – wpływa to na ilość sesji treningowych i rund kwalifikacyjnych) oraz długości samego wyścigu. Ta ostatnia wartość wyrażona jest procentowo w stosunku do realnego dystansu – spokojnie, nie trzeba jeździć trzystu kilometrów zawodów, ale najkrótszy dystans to i tak dwadzieścia procent całości, czyli kilkanaście okrążeń. To więcej, niż w większości gier wyścigowych.

Zaczynamy w zespole jako drugi kierowca. Między nami, a kolegą z zespołu, toczy się ciągła rywalizacja. Gra po każdym wyścigu pokazuje, który z zawodników radzi sobie lepiej, co z kolei determinuje pewne wydarzenia w karierze. Przykładem mogą być zdobywane usprawnienia bolidów. Te opracowane z myślą o pierwszym kierowcy najpierw może wykorzystać właśnie on – dopiero po kilku wyścigach stają się one dostępne dla nas (więcej o ulepszaniu bolidu dowiecie się z ramki). Oczywiście w grze tego rodzaju nie mogło zabraknąć możliwości ręcznego ustawiania wszystkich parametrów jezdnych bolidu. Dla tych z Was, którzy nie



chcą się w tym zagłębiać, mechanik może zastosować gotowe konfiguracje o żądanej charakterystyce.

Oprócz kariery możemy rozegrać własny sezon, w którym sami ustalimy liczbę i kolejność rund, na jakich torach i w jakich warunkach rozegramy zawody itp. Da się grać również w multiplayerze. Tryby gry dla pojedynczego gracza nie powalają. Jakies dodatkowe zadania? Wyzwania bazowane na historycznych wydarzeniach? Tryb menedżerski czy jakiegokolwiek zarządzanie zespołem? Nic z tych rzeczy. Trochę szkoda, bo zabawa potrafi przez to nieco znudzić – tak naprawdę na gracza czeka wyłącznie jeżdżenie w kółko tego samego sezonu, przerywane okazjonalnym udzielaniem wywiadów po zajęciu miejsca na podium, z których niewiele wynika. Możliwość założenia własnego zespołu, pomalowania bolidów, podpisanie kontraktów ze sponsorami czy zarządzania rozwojem stajni przywitałbym z radością.



Z KAMERĄ WŚRÓD KIEROWCÓW, CZYLI JA I ROBOTY

Codemasters mają nieliczne doświadczenie w tworzeniu wyścigów wszelkiej maści, ale ostatnimi laty ich pozycje oferują coraz mniej symulacyjny model jazdy. Niestety, mam wrażenie, że coraz więcej jest w nim programistycznych trików i przeprogramowanych sekwencji, niż prawdziwej symulacji. Przez to sposób prowadzenia bolidów w F1 2010 nie całkiem przypadł mi do gustu. Gry pokroju Gran Turismo i Forzy przyzwyczaiły mnie bowiem do kilku rzeczy. Po pierwsze: do stałości modelu jazdy. Oznacza to mniej więcej tyle, że mogę oczekiwać takiego samego zachowania samochodu w tych samych sytuacjach. W F1 2010 niestety często jest inaczej, na przykład może okazać się, że pomimo jazdy dokładnie w ten sam sposób auto nagle staje bokiem na zakręcie, który do tej pory pokonywało bez problemu. Niespecjalnie motywujące.

Po drugie, przyzwyczaiłem się, że nie dochodzi do sytuacji, w których samochód zachowuje się niespójnie w podobnych warunkach. Bolid potrafi wpaść w poślizg przy wjechaniu na trawę przy 80km/h, a za chwilę na innym torze jest do niej przyklejony jak do asfaltu podczas skręcania przy 160 km/h. Słabe. Wreszcie, po trzecie – że kierowcy będą jeździć w taki sam sposób. Tutaj niestety nie ma reguły. Jeśli podczas kwalifikacji mam dwusekundową przewagę, a w trakcie wyścigu lider łapie mnie dwie sekundy na kółku, to w efekcie nie czuję, że ode mnie coś zależy i frustracja rośnie.

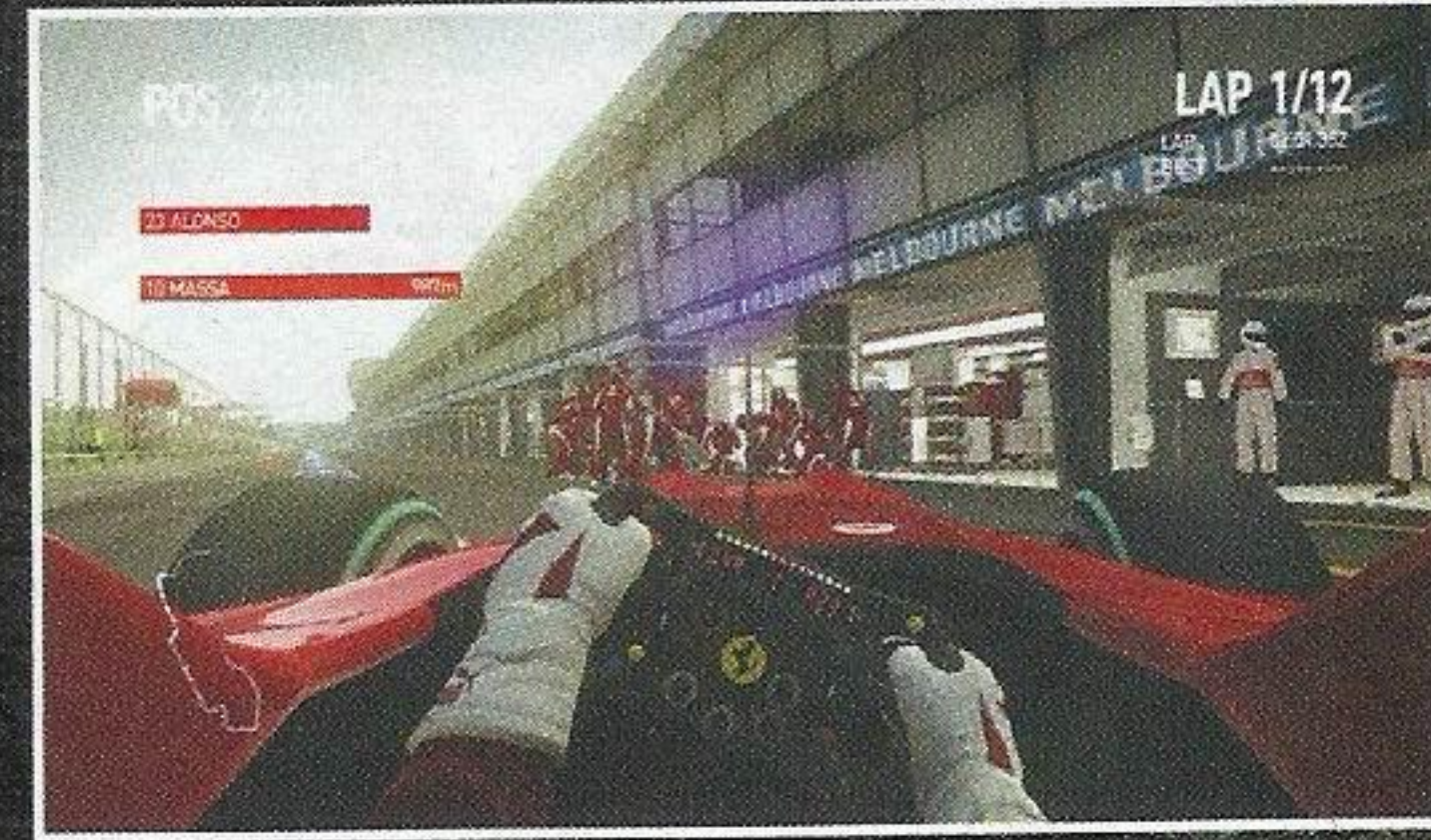
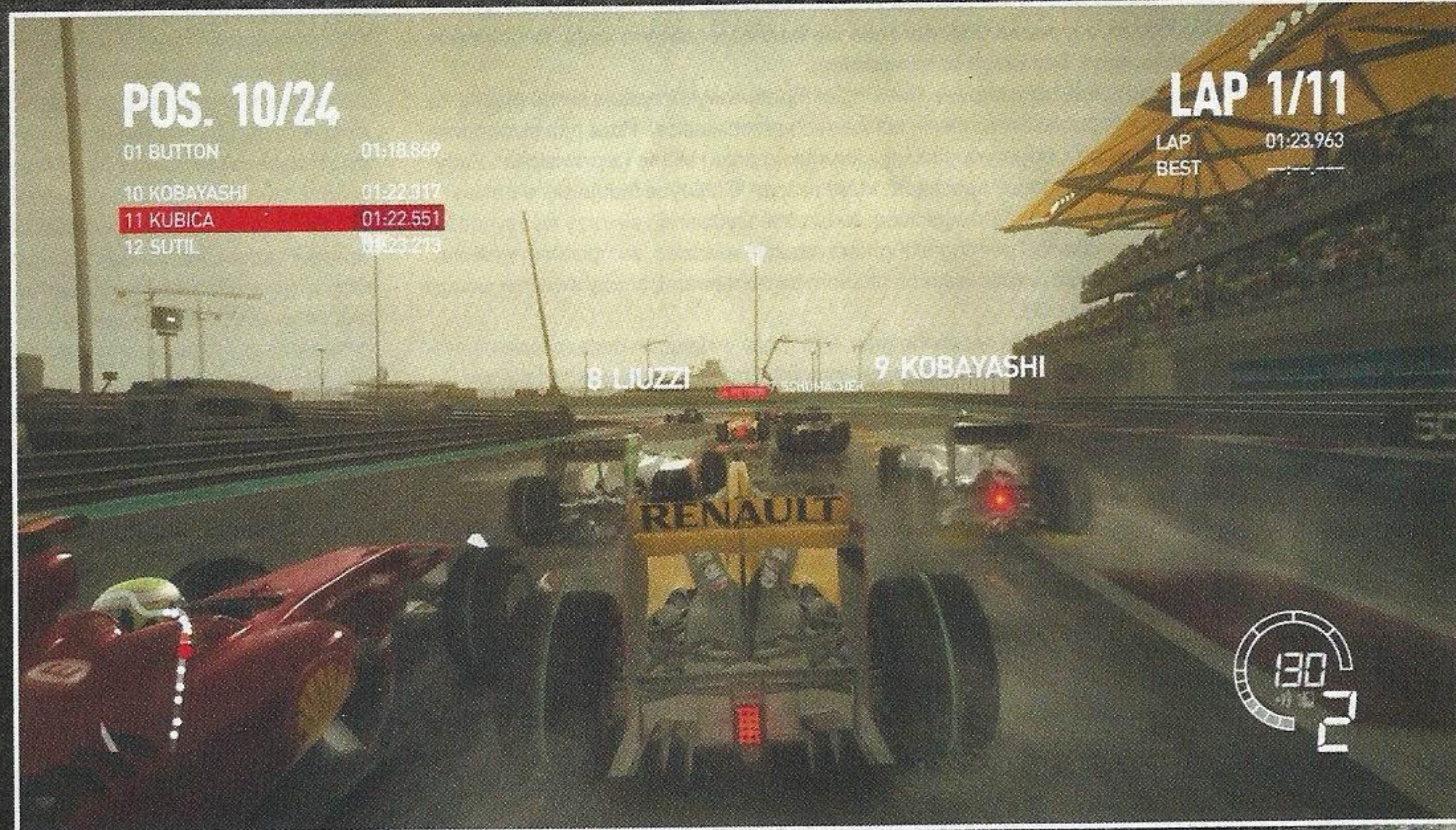
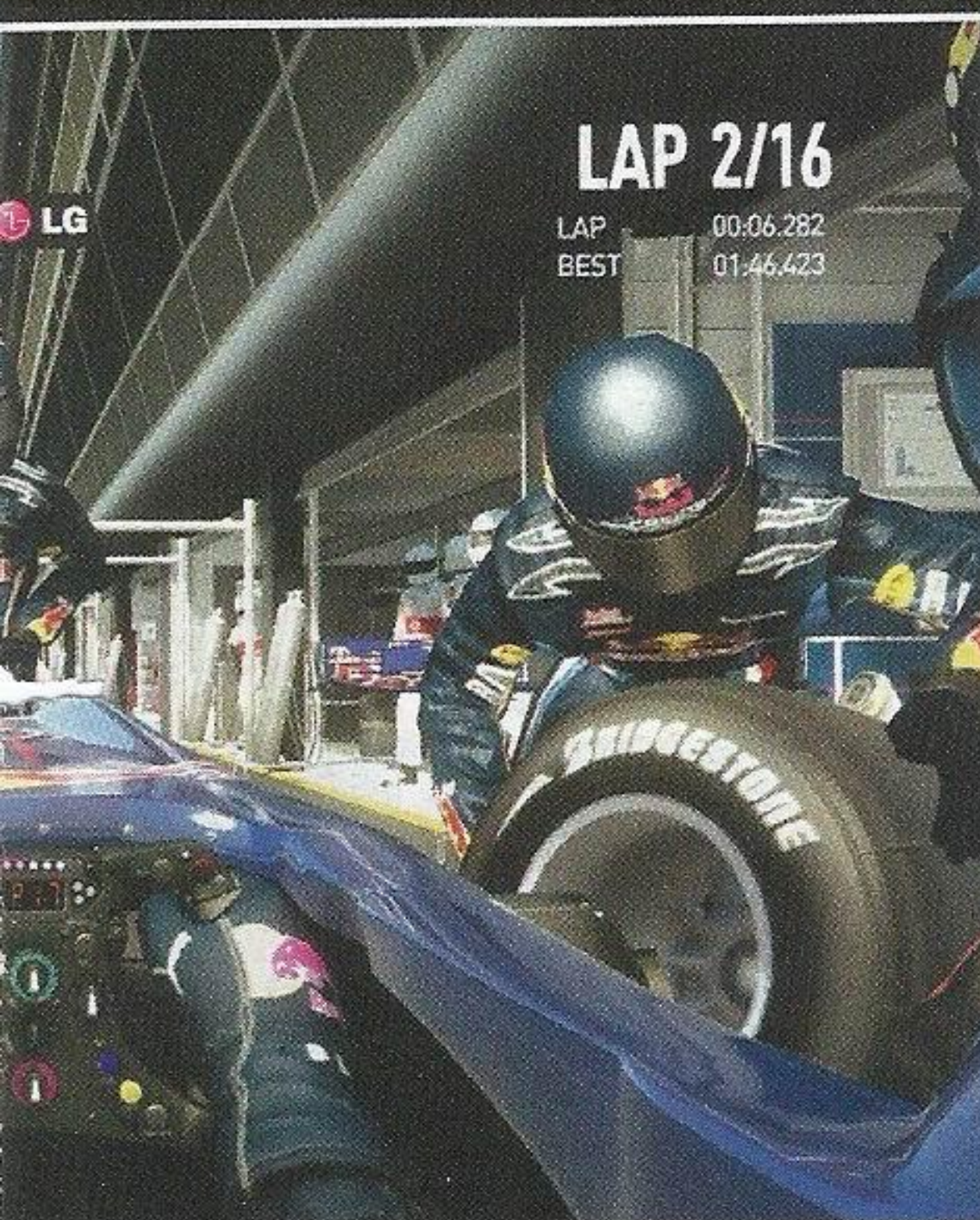
Dodatkowo podczas gry okazało się, że czasem nie



LINIA POMOCNICZA Niestety nie jest szczególnie przydatna. Kamera zawieszona jest nisko, a bolid pędzi bardzo szybko, więc nie widać dalej, niż najbliższe kilkadziesiąt metrów. Potrafi też gracza oszukać, a to bywa bolesne.



Z ZIEMI WŁOSKIEJ DO POLSKI Fajnie, że mamy przedstawiciela naszego kraju w Formule 1. Dzięki obecności Roberta w stawce, przy tworzeniu naszego własnego zawodnika możemy podać Polskę jako kraj pochodzenia oraz przywdziać kask w naszych barwach narodowych. Sympatyczny smaczek.



umiem ocenić odległości, bądź przewidzieć zachowania bolidu, co nieco mnie zdziwiło. Postanowiłem więc sprawdzić, czy to z grą jest coś nie tak, czy może po prostu ja nie umiem już grać w Formułę 1. Odkopałem więc ostatnią płytkę o tym sporcie, jaką mam w domu, czyli Formuła One '06 na PlayStation 2 i okazało się, że nie mam najmniejszych problemów ani z oceną odległości, ani z odpowiednim zwalnianiem i hamowaniem. Wszystko działało jak należy. Coś tu najwyraźniej Codies nie poszło.

Problemy z modelem jazdy nie udało mi się także zniwelować poprzez regulację poziomu trudności. Możemy włączyć takie rzeczy, jak asysta hamowania, kontrola trakcji, ABS, czy linia najlepszego przejazdu.

MIŁOŚNICY FORMUŁY 1 MOGĄ SIĘ NOWYM DZIECKIEM CODEMASTERS ZAINTERESOWAĆ, JEDNAK DZIWNE ZACHOWANIA KIEROWCÓW NA TORZE ORAZ NIESZCZEGÓLNY MODEL JAZDY BĘDĄ STANOWIĆ WADĘ

du, a także ustawić kilka opcji symulacyjnych, jak zasady, flagi i zniszczenia, ale kierowcy jeżdżą jak roboty. Nawet na najłatwiejszym poziomie trudności nie jest łatwo dogonić liderów. Podobnie, jak miało to miejsce w GRID, także tu w przypadku popełnienia błędu możemy cofnąć czas o kilka sekund i spróbować ponownie. Jednak to, co w tamtej grze działało świetnie, tu nie sprawdza się najlepiej. Wyścigi są dłuższe, konkurencja jeździ bezbłędnie, wyprzedzanie to bardzo duże ryzyko – także dlatego, że konsola za kolizję karze zawsze gracza, nawet jeśli nie on zawinił – a czas można cofnąć tylko kilka razy.

DOOKOŁA ŚWIATA

Standardowo już w przypadku gier Codemasters, wykonanie jest bardzo dobre. Sferze audio nie mogę nic zarzucić. Odgłosy silnika brzmią jak należy, chociaż wycie bolidów F1 staje się po pewnym czasie dość monotonne. W grze prawie nie ma muzyki, poza kilkoma menukami, a przygrywające w nich utwory to typowe tło muzyczne dla literki na ekranie. Głosy z boksów są fajne, ale inżynierom zdarza się gadać głupoty w stylu „zaraz ich wyprzedzisz”, kiedy konkurencja właśnie odjechała pół kółka do przodu. Swoją drogą, te nierzeczywiste przyspieszenia bolidów rywali są strasznie denerwujące. Co to ma być, Wipeout?

Pod względem graficznym wszystko wygląda bardzo dobrze: tory i pojazdy odwzorowano szczegółowo; efekty specjalne, jak na przykład deszcz, prezentują się świetnie. Gra jest płynna nawet w sytuacjach wyjątkowego zagęszczenia pojazdów na ekranie. EGO po raz kolejny pokazuje, że jest bardzo

wydajnym silnikiem i wiele jeszcze można osiągnąć rozwijając go.

ŻÓŁTA FLAGA

Mam poważny problem komu tę grę polecić. Jeśli nie jesteście totalnymi maniakami tego sportu, a szukacie dobrej gry o wyścigach samochodowych, to wspomniany już GRID jest grą w każdym calu lepszą, ciekawszą i fajniejszą. Miłośnicy Formuły 1 mogą się nowym dzieckiem Codemasters zainteresować – alternatywy przecież nie ma – jednak dziwne zachowania kierowców na torze oraz nieszczególny model jazdy będą dla nich stanowić wadę. Biorąc pod uwagę brak smaczków dla fanów sportu istotnych (gdzie jest samochód bezpieczeństwa, ja się pytam?!), na pewno nie będą oni w siódmym niebie. F1 2010 wydaje się produktem nie do końca dopieszczonym, zupełnie jakby twórcom zabrakło czasu, a zobowiązania licencyjne gonili. Kolejna część już powstaje, więc miejmy nadzieję, że za rok będzie lepiej. ■■

OCENA

7.8/10

+ OPRAWA, WYKORZYSTANIE LICENCJI
- NIESPOJNY MODEL JAZDY, BRAK REGULACJI POZIOMU TRUDNOŚCI

NIEZŁA GRA, ALE WIELE MOŻNA JESZCZE POPRAWIĆ

MODYFIKACJE BOLIDU

Również my możemy pomóc w rozwoju technicznym naszej stajni. Zespół podczas sesji treningowych opracowuje różne usprawnienia, które następnie testujemy. Po pomyślnych testach – czyli poprzez wykrecenie odpowiednio dobrych czasów – możemy wykorzystać je w wyścigu. Nie są to oczywiście modyfikacje w stylu dodatkowych ośmiu turbosprężarek, szesnastu spojlerów i nitro, a jedynie drobne poprawki, na przykład zwiększające o kilka procent przyczepność, jednak zawsze daje to szansę na wykrecenie trochę lepszych czasów podczas rywalizacji.



THE KING OF FIGHTERS: SKY STAGE

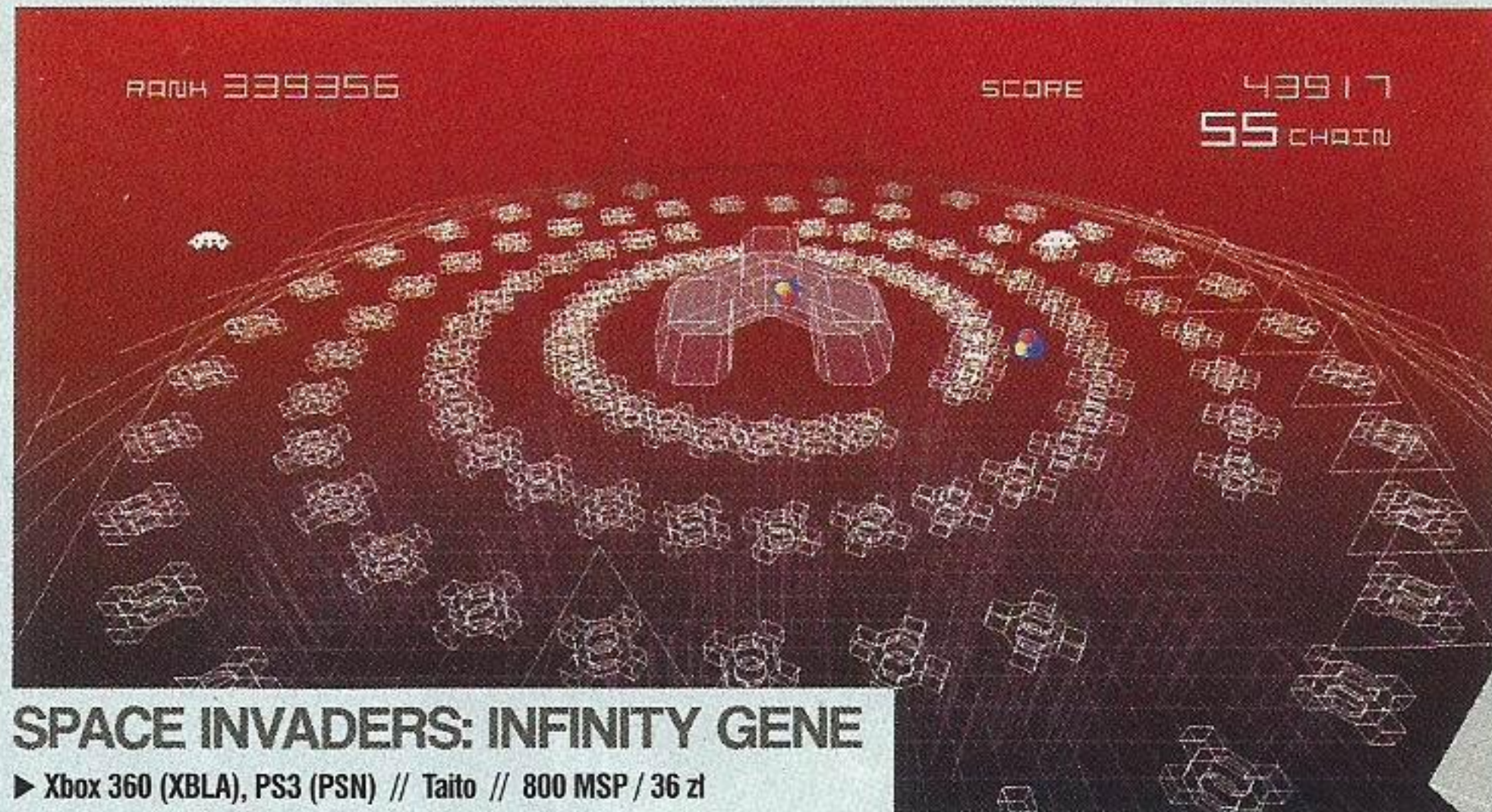
► Xbox 360 (XBLA) // SNK // 800 MSP

The King of Fighters jest jedną z najstarszych i najbardziej znanych serii bijatyk. Przynajmniej w Japonii. Europa podniecała się bardziej na dźwięk takich nazw, jak Tekken, Street Fighter, czy Virtua Fighter, ale marka SNK dorobiła się fanów i w naszym kraju. Nie cieszą się jednak zbyt szybko, gdyż Sky Stage to strzelanina.

Tak, nie ma mowy o pomyłce, bohaterowie The King of Fighters wykorzystują swoje pięchy, by posyłać miliony kolorowych pocisków w równie kolorowych przeciwników. Poza tym swobodnie latają po ekranie w myśl zasady, że jedyny słuszny kierunek to przed siebie i z prztykiem. Żeby było jeszcze dziwniej, mają swój pasek specjalów, który niczym w bijatyce ładuje się w trakcie walki i umożliwia odpalenie super-hiper-megaciosu. Naturalnie wydierają się przy tej czynności w niebogłose. Jeżeli więc kochacie The King of Fighters musicie wiedzieć, że opisałem właśnie jedyny plus Sky Stage – możecie pograć kilkoma ulubionymi bohaterami, którzy świetnie się czują w rolach kosmicznych myśliwców.

Problem w tym, że w produkcję SNK nie da się grać. Być może w dalszym ciągu gracie na old-skulowych telewizorach, ale jesteście w mniejszości – gracze dorobili się elcedeków i plazm, więc chcą w pełni cieszyć się nowym sprzętem. Niestety wiele gier z XBLA wciąż zmusza do grania w małym okienku pośrodku ekranu, a The King of Fighters: Sky Stage wyznacza nowe standardy w tej syzyfowej rozgrywce. Na ekranie pojawia się miniaturowe okienko, które kompletnie wyklucza jakąkolwiek sensowną rozgrywkę. Trzeba usiąść metr od telewizora, by cokolwiek dostrzec, co jest zwyczajnie słabe. Grałem w wiele starych tytułów, które zostały odświeżone z pominięciem panoramicznego widoku, ale tak źle jeszcze nigdy nie było. To w końcu japońska strzelanina, trzeba reagować w ułamku sekundy i wykręcać niebywale manewry, by przeżyć. Jak to zrobić, gdy właściwie nic nie widać? To nie jedyny minus, bo cała gra wydaje się być primar-prilisowym żartem. Głupia, brzydka i pozbawiona grywalności. Rozumiem japońskie dziwactwa, ale wojownicy z bijatyki jako statki kosmiczne? Nie ma litości dla takich crapów. Lepiej pograć w Space Invaders. ■■ Fax

2.0/10



SPACE INVADERS: INFINITY GENE

► Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN) // Taito // 800 MSP / 36 zł

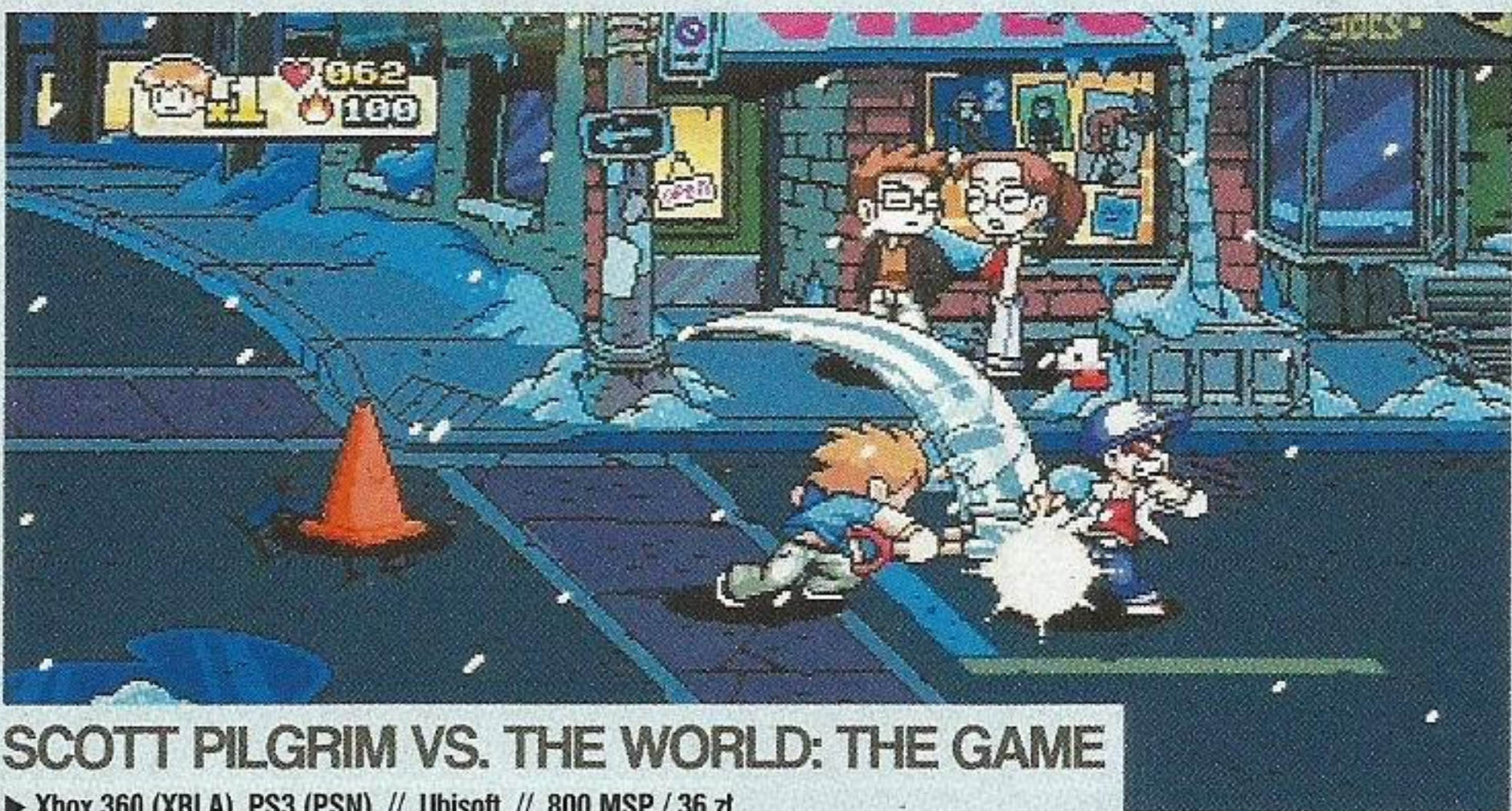
Mam nadzieję, że znacie komiksy Penny Arcade, które od kilkunastu lat parodiują naszą ukochaną branżę. Ja czytam je regularnie i pamiętam, jak Jerry Holkins i Mike Krahulik naśmiewali się z ponownego recenzowania prehistorycznych hitów. Według nich Pac-Man, to Pac-Man, więc jak oceniać jego powrót w usługach XBLA i PSN? A jaką cenzurkę wystawić Space Invaders? Byłem przekonany, że będę musiał pisać w tej recenzji przydługi wstęp o korzeniach najbardziej kultowej kosmicznej strzelaniny wszech czasów, bo sama gra nie dostarczy mi materiału na dwa tysiące dwieście znaków. Myliłem się. Taito do spółki ze Square Enix postanowili odświeżyć klasyczną formułę, mniej więcej zachowując oryginalny koncept i prostotę rozgrywki. Czy im się udało?

Tylko po części, bo moja wrodzona skłonność do narzekania nie pozwoliła mi w pełni cieszyć się Space Invaders: Infinity Gene. Gra rozpoczyna się standardowo: na dole statek, na górze przeciwnicy, więc strzelam kreskami i unikam ognia nieprzyjaciela manewrując w lewo i prawo. Po chwili otoczenie zaczyna się zmieniać, a mój stateczek zyskuje pełnię ruchów, więc mogę zasuwać po całej planszy. I to faktycznie rewolucja w skostniałym świecie Space Invaders, ale nie rewolucja w ogólnym tego słowa znaczeniu. W końcu tego typu strzelaniny są znane od wieków, więc to nowość w serii, ale z pewnością nie w samym gatunku.

Mimo wszystko Taito trzeba pochwalić za kilka odważnych pomysłów, bo czasami trzeba strzelać w pseudo 3D, gdy zmienia się kamera i leci się w głąb, a nie w górę ekranu. Miałem też wrażenie, że producent zagrywał się w REZ, bo psychodeliczne rozbłyski i towarzyszące im dźwięki wprowadzają surrealistyczny klimat. Jednak rozgrywka nadal koncentruje się na strzelaniu, choć obowiązkowe manewry we wszystkich kierunkach zmieniają podejście do Space Invaders. Zmienili się również przeciwnicy i choć pozostał mniej więcej ten sam design, to teraz kosmici szokują kształtami i możliwościami bojowymi.

To wielki strzał dla Space Invaders, ale mały dla gatunku kosmicznych strzelanin. Bawiłem się nieźle, choć zdecydowanie wolę Space Invaders Extreme, gdzie zachowano oryginalny pomysł, ale odświeżono oprawę graficzną. ■■ Fax

6.0/10



SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD: THE GAME

► Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN) // Ubisoft // 800 MSP / 36 zł

Większość gier zaczyna się mniej więcej w ten sam sposób, czyli od nauki sterowania i podstawowych zasad. Samouczek ma, co naturalne, obniżony poziom trudności, by nie zniechęcić gracza i pokazać mu co i jak naciskać, by dobrze się bawił. W przypadku Scott Pilgrim vs. The World producent olał wszelkie zasady, a ja zginąłem na pierwszym ekranie, pobity przez bodaj że piątego przeciwnika.

Naturalnie można postawić tezę, że nienajlepszy ze mnie gracz, ale ostatnio dawałem sobie radę w Harmony of Despair, więc nie powinno być ze mną tak źle, skoro nie pokonała mnie gra Konami. Jednak rozwalenie byłych chłopaków dziewczyny, którą pokochał Scott Pilgrim, oraz tłumu ich pomagierów, wystawiło mnie na ciężką próbę. Tym bardziej, że kooperacja dla czterech graczy działa jedynie w trybie offline, a ciężko było mi przekonać trzech kumpli, by wpadli do mnie i pomogli mi w miłosnych problemach. Mogli to opacznie zrozumieć. Z drugiej strony, na pewno znajdą się chętni na klasyczną chodzoną bijatykę, która przypomina podobne tytuły z minionej epoki. W sumie nie tyle przypomina, co dokładnie kopiuje styl retro, ale to takie 8-bit w HD. Gra ma wyglądać staro, co nie oznacza, że prezentuje się słabo. O nie, design Scott Pilgrim vs. The World zachwyca od pierwszych sekund, podobnie jak poczucie humoru autorów. Parodia Mario, czy Guitar Hero daje radę, ale ta gra to po prostu wyciskacz łez. Naprawdę można popłakać się ze śmiechu.

Sama rozgrywka niczym nie zaskakuje. Trzeba wszystkim skopać tyłki, stosując kopniaki, ciosy z pięchy i ataki specjalne, można też korzystać z przedmiotów i broni. Gra jest trudna, zmusza do pakowania bohatera i niejako wymusza kooperację, więc brak wsparcia online to spora wpadka. Nie sposób jej jednak odmówić klasycznego uroku, a walczy się tak fajnie, że nawet chwilowe niepowodzenia nie zniechęcają, a motywują. Poza tym miejscówki wyglądają tak dobrze, że będziecie chcieli zobaczyć je wszystkie. I nawet gdy zdobędziecie zasłużony całus od ukochanej, to czekają na Was dodatki, np. tryb, w którym miasto atakują zombiaki. Nie bawiłem się tak dobrze od czasu Castle Crashers. ■■ Fax

8.0/10



PLANTS VS. ZOMBIES

► Xbox 360 (XBLA) // PopCap Games // 1200MSP

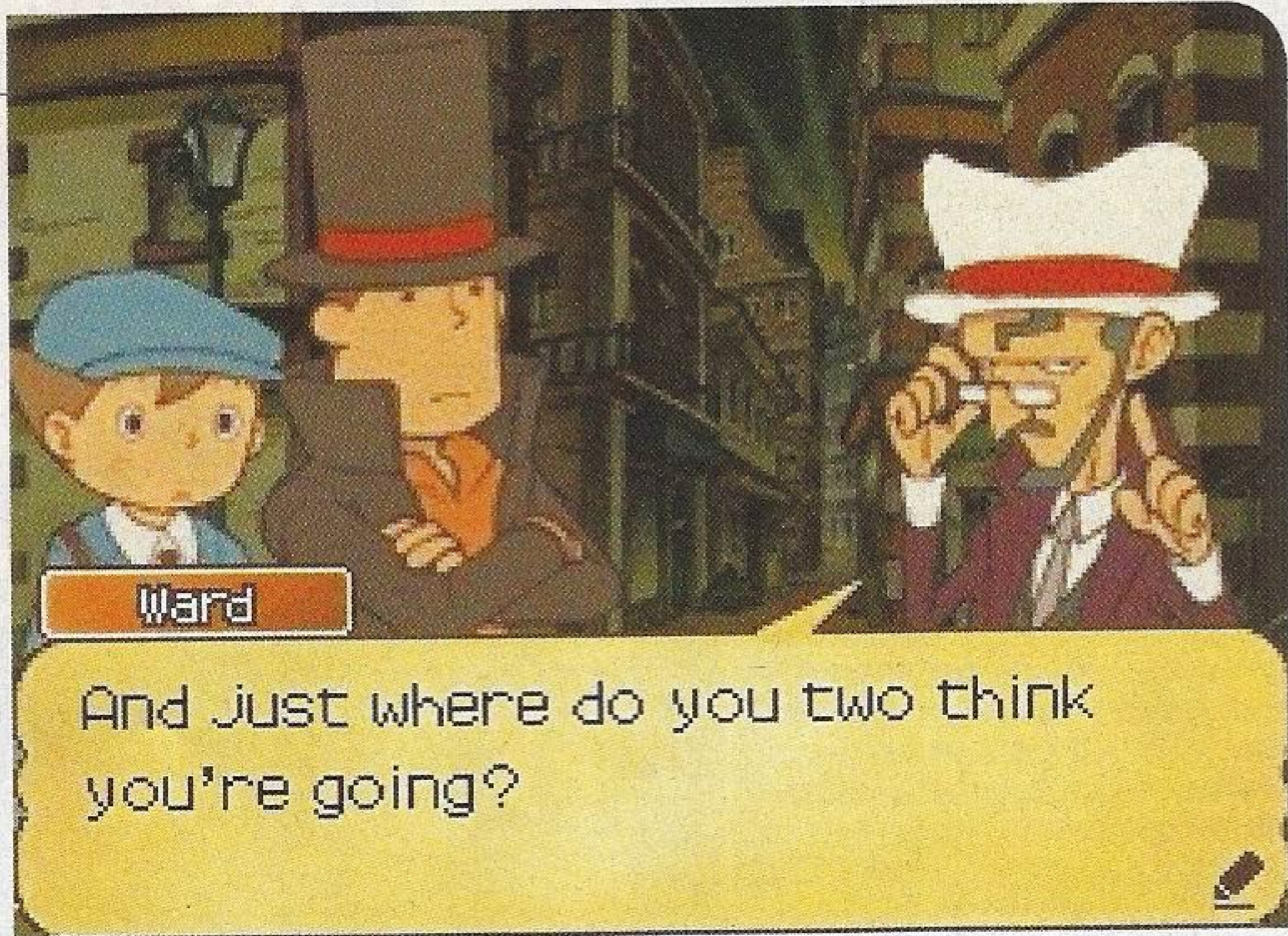
Doskonale znacie ten scenariusz. Dzwoni budzik, wstajecie i odsłaniasie zasłonę, a za oknem widzicie tłum przegniętych zombiaków. Przerabialiście to na milion sposobów. Tym razem jednak możecie odłożyć piły oraz shotguny do szafy i spokojnie wrócić do łóżek. Rośliny z ogródka zajmą się truposzami i obronią domek.

Ekipa PopCap Games stworzyła prawdziwego potwora. Banalna gierka Plants vs. Zombies odniosła ogromny sukces na wszelkich iZabawkach, PeCetach oraz Nintendo DS, a teraz zamierza przeprowadzić szturm na Xbox Live Arcade. Teoretycznie to tylko kolejna gra z gatunku „tower defense”, czyli zabawa w ustawianie wieżyczek rozprawiających się z przeciwnikami szturmującymi bazę. Recenzowałem już kilka tego typu produkcji, ale z całą odpowiedzialnością mogę napisać, że Plants vs. Zombies to najlepsza z nich.

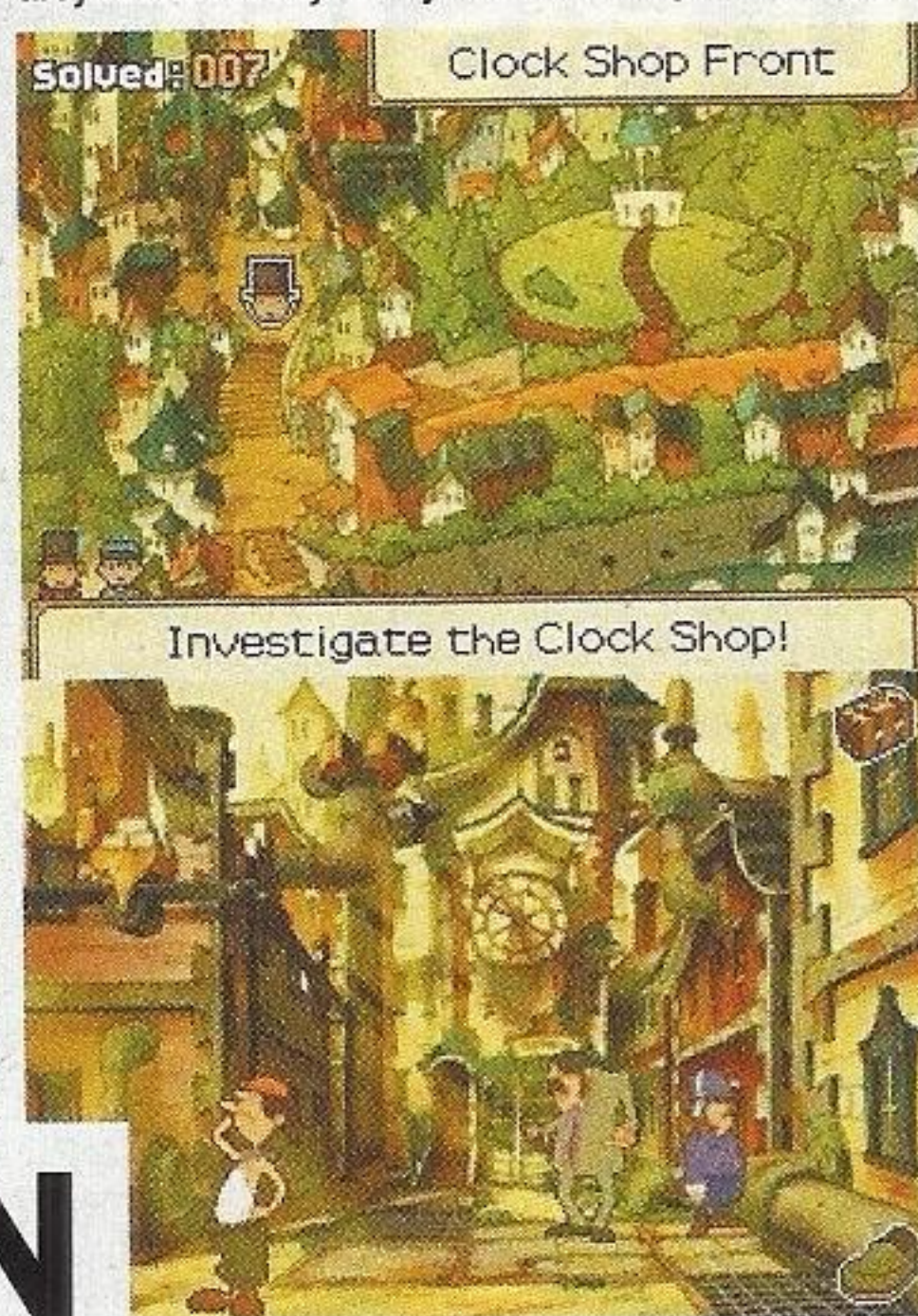
Wprowadzenie zombiaków do ogródków dzielnie bronionych przez roślinki brzmi z lekka dziwnie, ale uwierzcie mi, że to genialny pomysł i szybko pokochacie swoje grządki. Po pierwsze, Plants vs. Zombies wygląda przekomicznie; komiksowa grafika doskonale pasuje do takich klimatów. Po drugie, doskonale przemyślano mechanizmy rozgrywki. Roślinki dzielą się na kilka kategorii. Są takie, które zapewniają surowce, inne służą wyłącznie do walki, ale nie wolno zapominać o specjalnych kwiatkach, np. blokujących przejście, czy mających specyficzne właściwości w walce z umarlakami. W sumie posadzicie kilkadziesiąt roślinek, co o tyle zaskakuje, że podobne gierki oferują zaledwie kilka, czy kilkanaście wariacji „wieżyczek”. Równie bogato prezentują się legiony gnijących zwłok występujące w dziesiątkach strojów, które przekładają się na ich umiejętności.

Obrona domku w kilku trybach to nie koniec atrakcji. Często zmieniają się warunki na polu, a właściwie ogródku walki. Producent wprowadził też parę zabawnych minigierek. W Plants vs. Zombies możecie grać w kooperacji lub trybie versus, więc nie zabraknie Wam motywacji do podlewania roślinek. I tylko muszę ostrzec, że gra szybko uzależnia, bo truposze nie odpuszczają, a zawsze kolejny- jeden dom do obrony. ■■ Fax

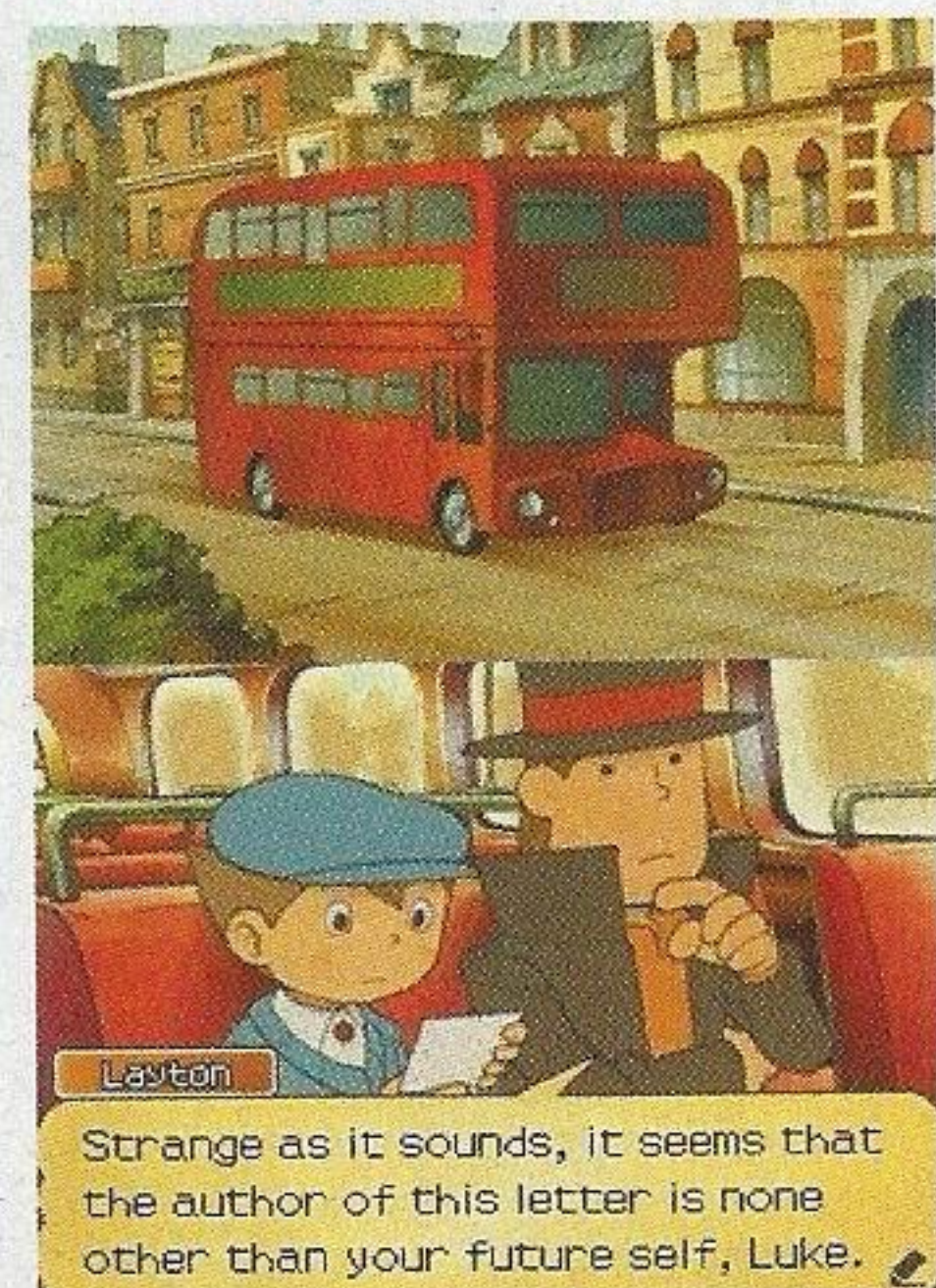
8.0/10



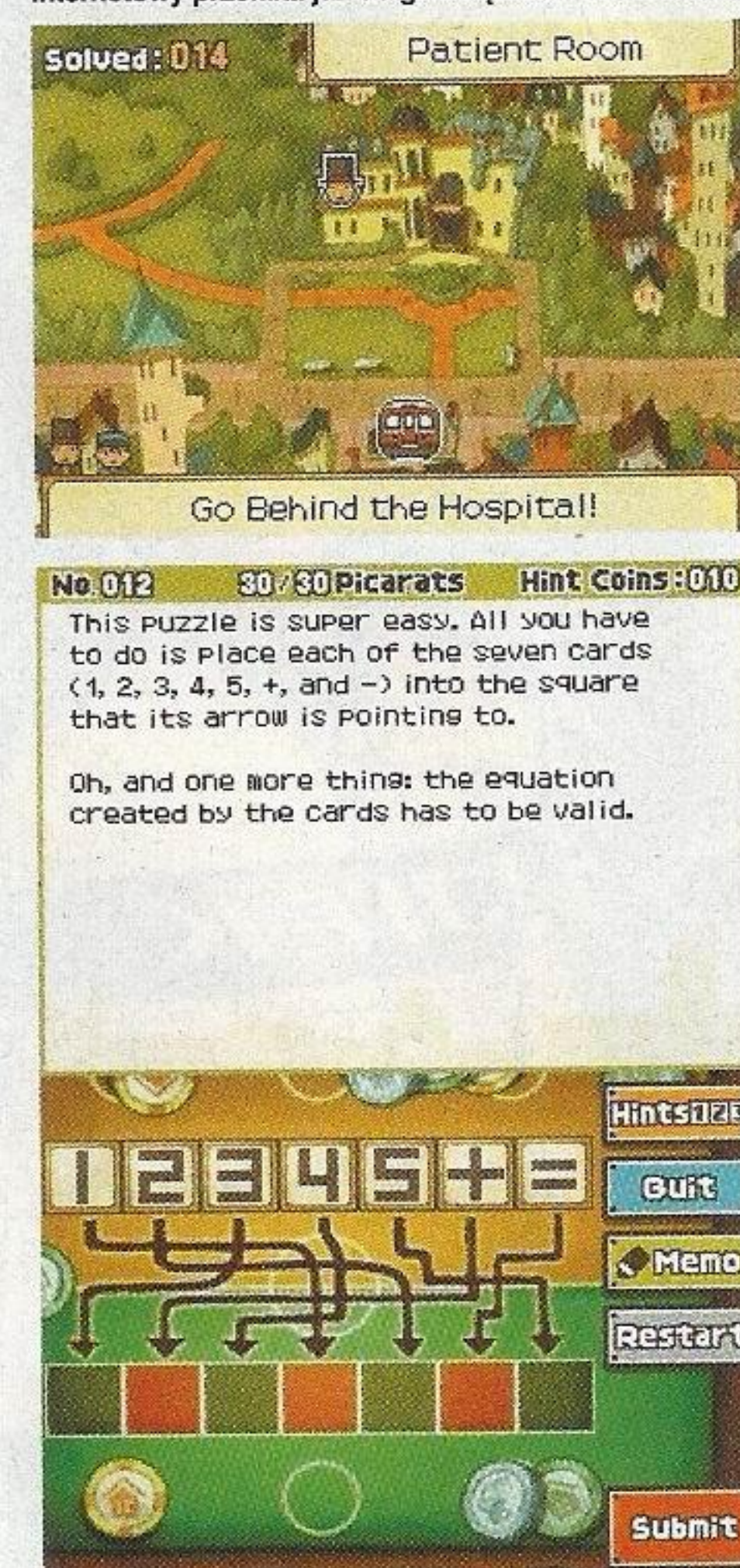
TIME'S (NOT) UP Gra zajmie Wam 15-20 godzin, zależnie od liczby odnalezionych zagadek. To nie koniec zabawy, ponieważ po napisie The End czekają kolejne, arcytrudne rebusy. No i jest bonus dla posiadaczy poprzednich części.



PROFESSOR LAYTON AND THE LOST FUTURE



CAPTAIN OBVIOUS SAVES THE DAY! Taki tekst pojawia się w jednym z dialogów. Widać, że humor internetowy przenika już do gier. Pekąłem ze śmiechu.



PRAWDZIWY GENTLEMAN NIE ZOSTAWIA ŻADNEJ ZAGADKI BEZ ROZWIĄZANIA



txt: KAXI

NINTENDO DS

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Level-5
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■
DŹWIEK ■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■

GULASH: Profesor dotychczas do mojej ulubionej serii na DSA, czyli prawniczej sagi zapoczątkowanej przez Phoenixa Wrighta. Gry z Laytonem mają charyzmę i są świetne. Można je tykać w ciemno. 9/10



To jedno z wielu powiedzonek profesora Hershela Laytona – najprawdziwszego angielskiego gentlemana, a przy okazji archeologa, detektywa i miłośnika łamigłówek. Layton i jego uczeń Luke to główni bohaterowie trzeciej części kultowej już przygodówki od Level-5. Tym razem wyruszają dziesięć lat w przyszłość, by ocalić Londyn.

FUNDAMENTALS

Jeśli nie mieliście jeszcze kontaktu z Laytonem, to po pierwsze powinniście się wstydić, a po drugie śpieszyć z wyjaśnieniami, o co tu chodzi. Rozgrywka opiera się na pomysłowym powiązaniu dwóch elementów: klasycznej przygodówki i rozwiązywaniu łamigłówek. Gracz przemieszcza się po kolejnych miejscówkach, rozmawia z napotkanymi postaciami i wchodzi w interakcję z otoczeniem. Sęk w tym, że w świecie Laytona wszyscy kochają łamigłówki, więc natkniecie się na nie na każdym kroku. Raz przechodzień pomoże Wam o ile rozwiązanie ułożony przez niego rebus, innym razem jakaś wiadomość zapisana jest szyfrem, który należy złamać.

Zagadki są w wielu przypadkach sprytnie wplecione w narrację i służą do otwierania drzwi, uruchamiania maszyn, odnajdywania drogi i tak dalej. Nawet walka odbywa się nie na pięści, tylko na intelekt. Zagadek w grze jest ponad sto sześćdziesiąt i mają różne oblicza. Zależnie od okazji trzeba ułożyć klocki, znaleźć wyjście z labiryntu, złamać kod, coś obliczyć, wskazać kłamcę wśród grupy ludzi, wybrać odpowiedni symbol i tak dalej, i tym podobne. Zabawy jest masa, a poziom trudności zależy od spostrzegawczości i wyobraźni gracza. Podstawowa znajomość matematyki również się przydaje. Zaciąg się tutaj nietrudno, więc warto przeszukiwać otoczenie w poszukiwaniu monet, za które da się kupić podpowiedzi. Są one czterostopniowe. Pierwsze trzy naprowadzają na właściwy tok myślenia, a czwarta, wprowadzona do serii właśnie w tej części, podaje fragment rozwiązania.

Skoro mowa o nowościach, w The Lost Future debiutują również ukryte rebusy. Ostukiwanie otoczenia stylusem zazwyczaj owocuje komentarzem bohaterów, ale są miejsca (jak powiedzmy krzaki czy kałuże), które ostukane wielokrotnie ujawniają specjalną łamigłówkę. To bardzo dobry pomysł, ponieważ roz-

wija nieco zaniedbany do tej pory element eksploracji.

CERTAINLY, SIR

Na niezwykle i niewątpliwie urok gry składa się wiele czynników. Bez wątpienia należą do nich wspaniała kreska, wachlarz interesujących postaci czy zabawne dialogi. Ale to bijąca od gry brytyjskość wyróżnia ją spośród innych przygodówek na NDS. W tej części spotęgowana, gdyż akcja ma miejsce w samym Londynie. Profesor Layton jest gentlemanem w każdym calu, ma nienaganne maniere, posługuje się piękną angielszczyzną i nigdy nie rozstaje się ze swoim cylindrem. Inne postacie również nie zawodzą, jak choćby inspektor Chelmeys, który może nie jest tak bystry jak Layton, ale stanowi uosobienie wszystkich cnót funkcjonariusza Scotland Yardu.

Dubbing w tej części jest prawdziwie mistrzowski, niestety wybiórczy z uwagi na ograniczoną pojemność kartridża. Postacie mają doskonale dopasowane głosy, a przede wszystkim posługują się brytyjskim, a nie amerykańskim akcentem. Przy okazji muszę zaznaczyć, że zarówno czytanych kwestii jak i filmowych przerywników jest tutaj więcej niż kiedykolwiek wcześniej w historii serii, co oczywiście zapisuję jako wielki, tłusciutki plus. Na dodatek przedstawiają one naprawdę ciekawą i zawiłą historię, zdecydowanie najlepszą z całej trylogii. Pojawiają się nowi wrogowie, starzy powracają w niespodziewanych rolach, a wszystko komplikują podróże w czasie. Dzięki The Lost Future dowiecie się więcej o przeszłości Hershela Laytona, między innymi skąd wziął się jego cylinder. Historia dosłownie wsysa, a sama końcówka chwyta za serce – zwłaszcza, jeśli podobnie jak ja byliście z profesorem od pierwszej części. Jest epicko i smutno, ale z nutką nadziei na przyszłość. Nic więcej nie powiem.

Przygody Laytona i Luke'a to dla mnie jeden z największych fenomenów wśród gier ostatnich lat. Każdą z części dosłownie pochłonałem, a The Lost Future godnie zamyka trylogię jako zdecydowanie najlepsza odsłona. Brak świeżości nadrabia we wszystkich innych aspektach. Pozycja obowiązkowa dla fanów, a nowi w temacie niech zaczną od pierwszej części i poznają historię profesora we właściwej kolejności. ■■

OCENA 9.3/10
UROCZA, CIEKAWA, INTELIGENTNA, PO PROSTU ŚWIETNA...
...POMIMO ŻE WTÓRNA
NIC TAK NIE CIESZY, JAK ROZWIĄZANA ZAGADKA



Mini-rozrywka



Podobnie jak poprzednie części, również The Lost Future zawiera trzy mini-gry, którymi można się zająć, jeżeli chwilowo znudził się graczowi główny wątek. Pierwsza to uzupełnianie historyjki obrazkowej naklejkami przedstawiającymi osoby i przedmioty. Wyzwanie polega na tym, by opowieść po uzupełnieniu miała sens; no i trzeba też zebrać wszystkie naklejki, co proste nie jest. Druga z gier polega na doprowadzeniu autka do mety, stawiając mu na drodze strzałki. Przypomina to trochę stare Chu Chu Rocket z Dreamcasta. Ostatnia zabawka wymaga od gracza budowania pótek w ten sposób, by ptak-doręczyciel dotarł z przesyłką do celu. Wszystkie z mini-gierek, jakkolwiek bzdurnie by brzmiały, szybko robią się skomplikowane, więc jest nad czym łamać sobie głowę.

ZMIANA W USA gra nosi tytuł Professor Layton and the Unwound Future. Różnica wyrazu.



txt: GONZO

XBOX 360/PS3

Wydawca: Capcom
 Producent: BlueCastle
 Liczba graczy: 1 (2)
 Premiera: już jest
 Dozwolone: od 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■
 DŹWIEK ■■■■■■■■
 MIÓD ■■■■■■■■
 DESIGN ■■■■■■■■

MIELU: Brak koopa na jednej konsoli to chyba jedyny minus tej gry. Może jeszcze nudne, schematyczne starcia z bossami. Marzy mi się DR w stylu Left 4 Dead, Capcom musi zrobić taką grę! 8/10

DEAD RISING 2

MAM OCHOTĘ KOGOŚ ZABIĆ

Nie poetycko, jak Dexter w piątym sezonie rozkładaną kotwicą, choć wtedy przynajmniej ktoś rozdziawiłby usta na mój widok. Chcę brutalnie mordować, ucinąć dłonie, przestrzeliwać kolana, ciąć piłą mechaniczną po najczulszych miejscach kręgosłupa, łamać kości, a przede wszystkim – urywać głowy! Żadnej litości, żadnej moralności. Pragnę zobaczyć tutaj ocean zombiaczej krwi. I nie piszę tego jako Chuck Green, bohater Dead Rising 2, ale jako Gonzo. Jako ja. Nie chodzi o żadne wygibasy przed telewizorem ani rozwiązywanie łamigłówek, a o czystą rozwałkę nieumarłych podłaną krwistym sosem rodem z automatów. Lubię to.

ŻYCIE USŁANE KOLCAMI

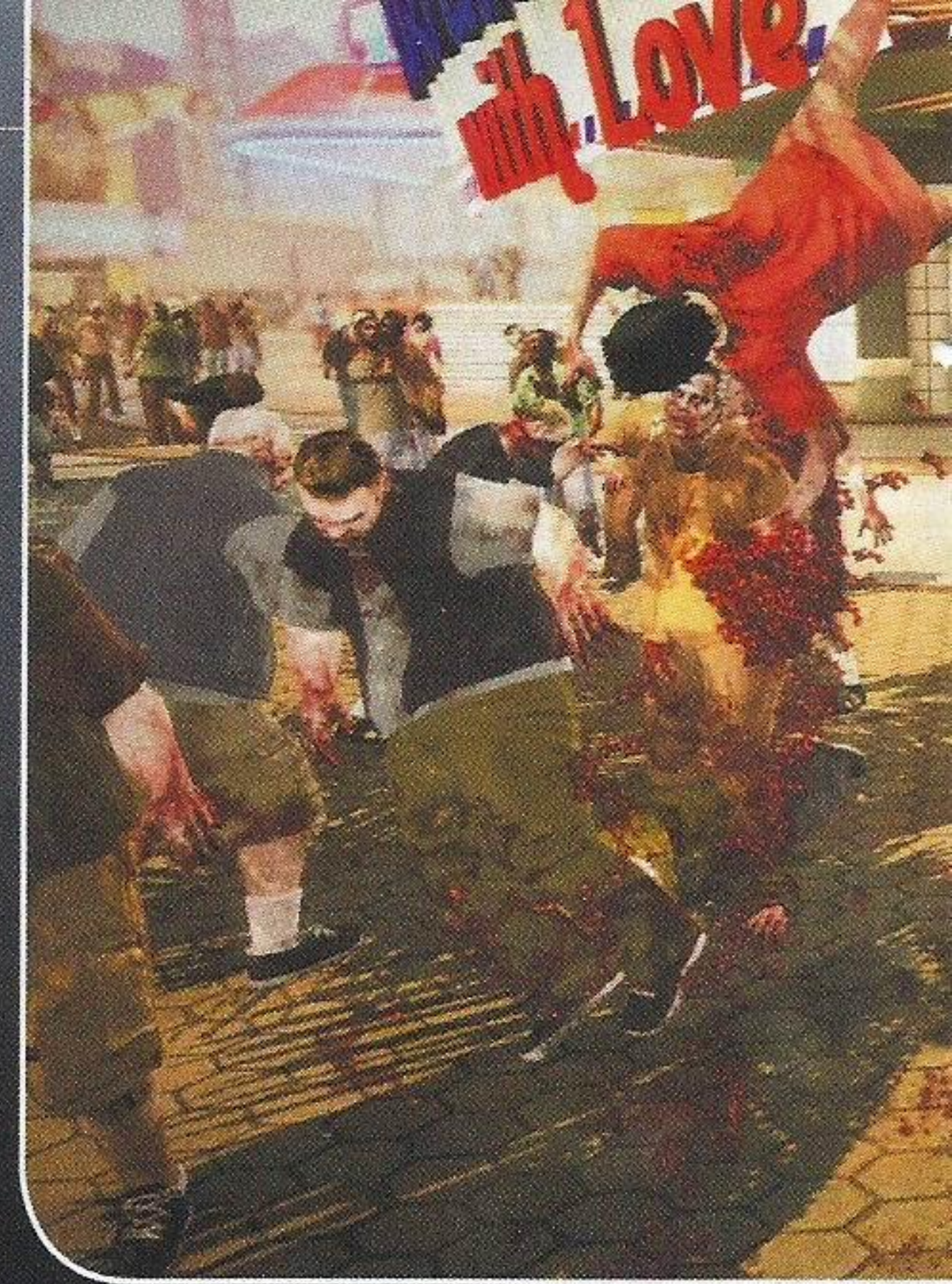
Żywoć Chucka Greena mógłby być marzeniem tylko króla masochistów – jego żona ginie (a raczej znika na zawsze, bo zamienia się w mniej żwawą wersję Lurcha z The Addams Family), a niewinna córeczka Katey zo-

stałe pogryziona przez zombiaki. Lekiem powstrzymującym rozprzestrzenianie się wirusa w organizmie jest Zombrex, ale jego zdobycie graniczy z cudem, a kiedy już ów cud się wydarzy, to okazuje się, że lek kosztuje górę forsy. Dlatego Chuck przybywa do Fortune City, by zdobyć mamotę w teleturnieju Terror is Reality, w którym zabija się zombiaki na czas. Niespodziewanie na powitanie bohatera miasto wydaje festyn z udziałem tysięcy żądnych krwi zombiaków i jeszcze bardziej żądnych sensacji reporterów. Chuckowi siłą rzeczy jaja obrastają stałą, bo walka toczy się nie tylko o życie, ale i honor. Yipee ki-ay!

ZOMBIAKI MAJĄ SVOJE PRAWA

Podstawowe ich prawo to zginąć w fontannie juchy, a Chuck Green bezlitośnie je egzekwuje. Umarlaków po mieście pałają się tysiące, co przy kilku setkach z „jedynki” potrafi początkowo wstrząsnąć. Jak tego dokonano? Zombiaki bardziej oddalone od bohatera stoją nieruchomo i czekają aż do nich podejdziesz. Dopiero wtedy zaczynają swój jacksonowo-thrillerowy taniec. Patent sprawdza się kapitalnie, a ulice, schody, przejścia, hale i wszystkie inne miejscówki są zazombiaczone ponad normę i cudownie jest wbić się w taką grupę z rozpostartym parasolem restauracyjnym. Albo ławką. Młotem robotniczym. Strzelicę wyrzuci fajerwerków z gwoździemi. Przejechać przez nieumarłe grzbiety klasyczną piłą tańczuchową znaną z jakżeby inaczej – sklepie z zabawkami.

Możliwości jatki jest mnóstwo, choć sporo przedmiotów jest kompletnie bezużytecznych, bo kto chciałby odganiać stadko zombiaków tacką do kawy albo pistolecikiem na wodę? Bronie się zużywają, więc trzeba nosić przy sobie kilka, żeby nie zostać z gołymi rękoma w tłumie zginłków. Świetnie sprawdzają się pistolety i karabiny, a możliwość celowania znad barku

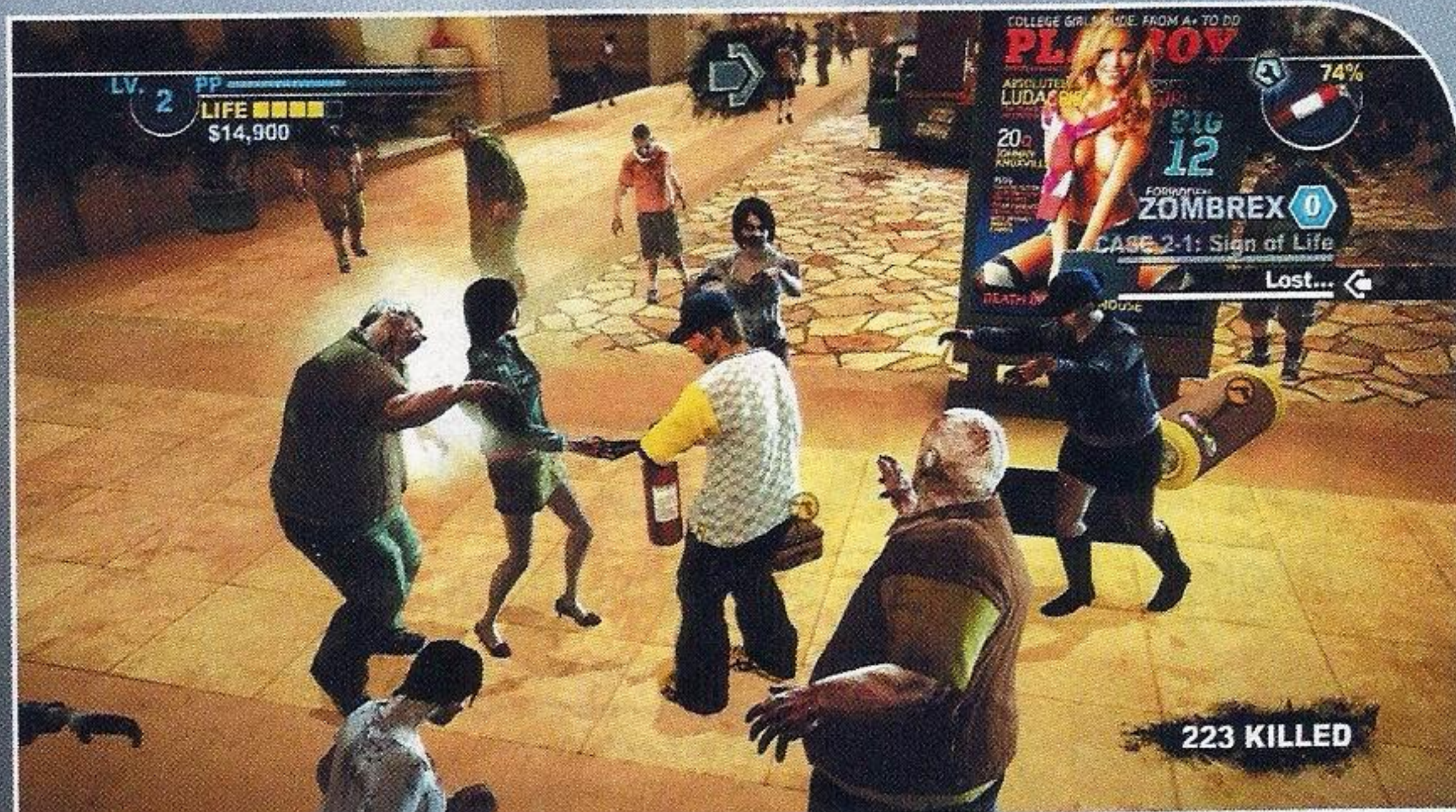
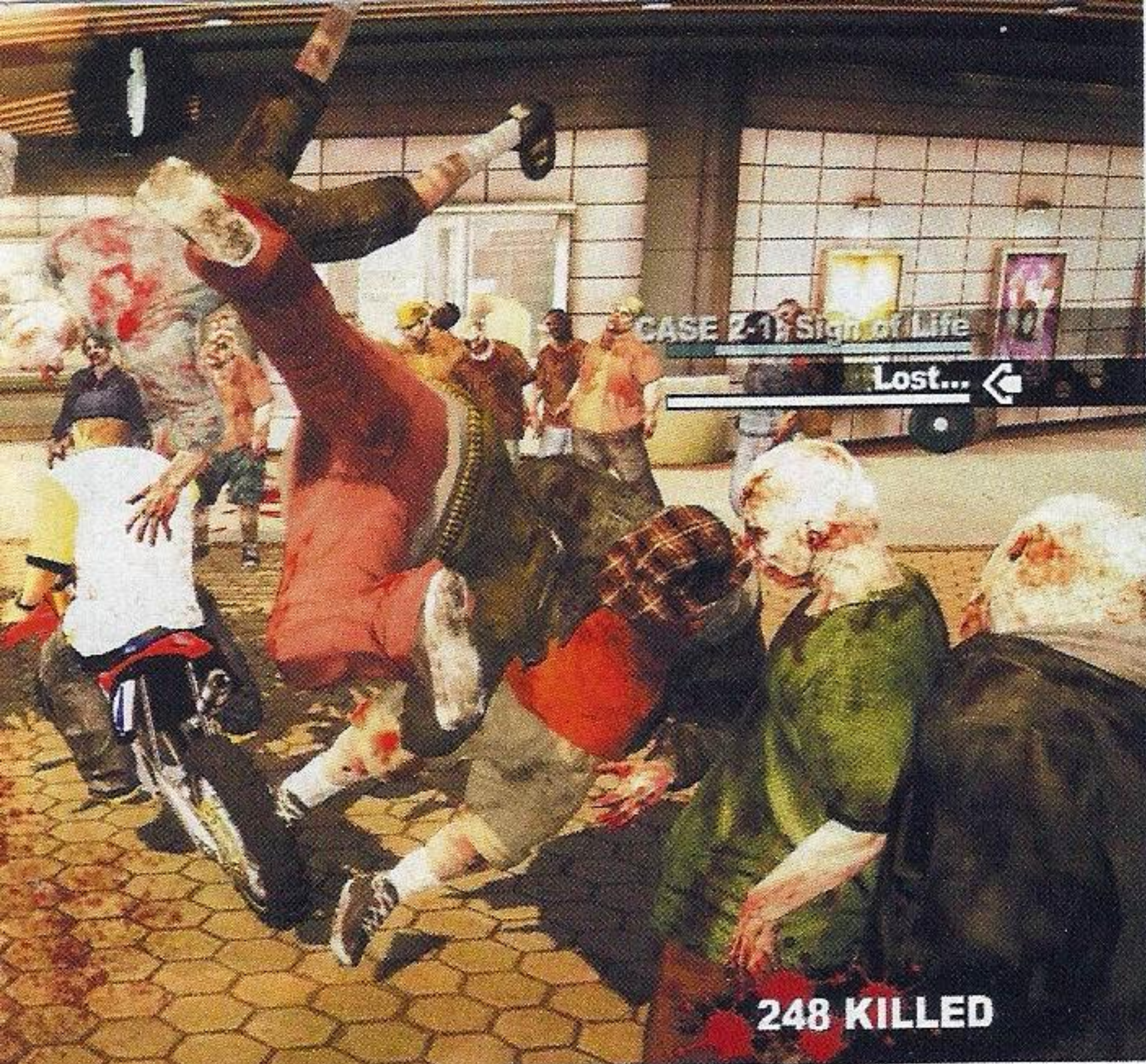


wywoła okrzyk ulgi w niejednym polskim domu. Chuck wręcz potyka się o kolejne przedmioty, jakie może wykorzystać w walce, a gdy ma ochotę na coś bardziej wykręconego, może sam stworzyć sobie broń. W trakcie gry bohater znajduje karty, na których autorzy zapisali swoje pomysły na nietypowe narzędzia mordy, ale więcej punktów doświadczenia zdobywamy, kiedy sami wpadniemy na to, że przykładowo ćwieki plus bejsbol to zwycięska kombinacja. Łączenie przedmiotów odbywa się w specjalnych pomieszczeniach, często tam zaglądałem i sprawdzałem, czy moje chore idee zgadzały się z pomysłami ekipy Blue Castle. Bywało różnie...

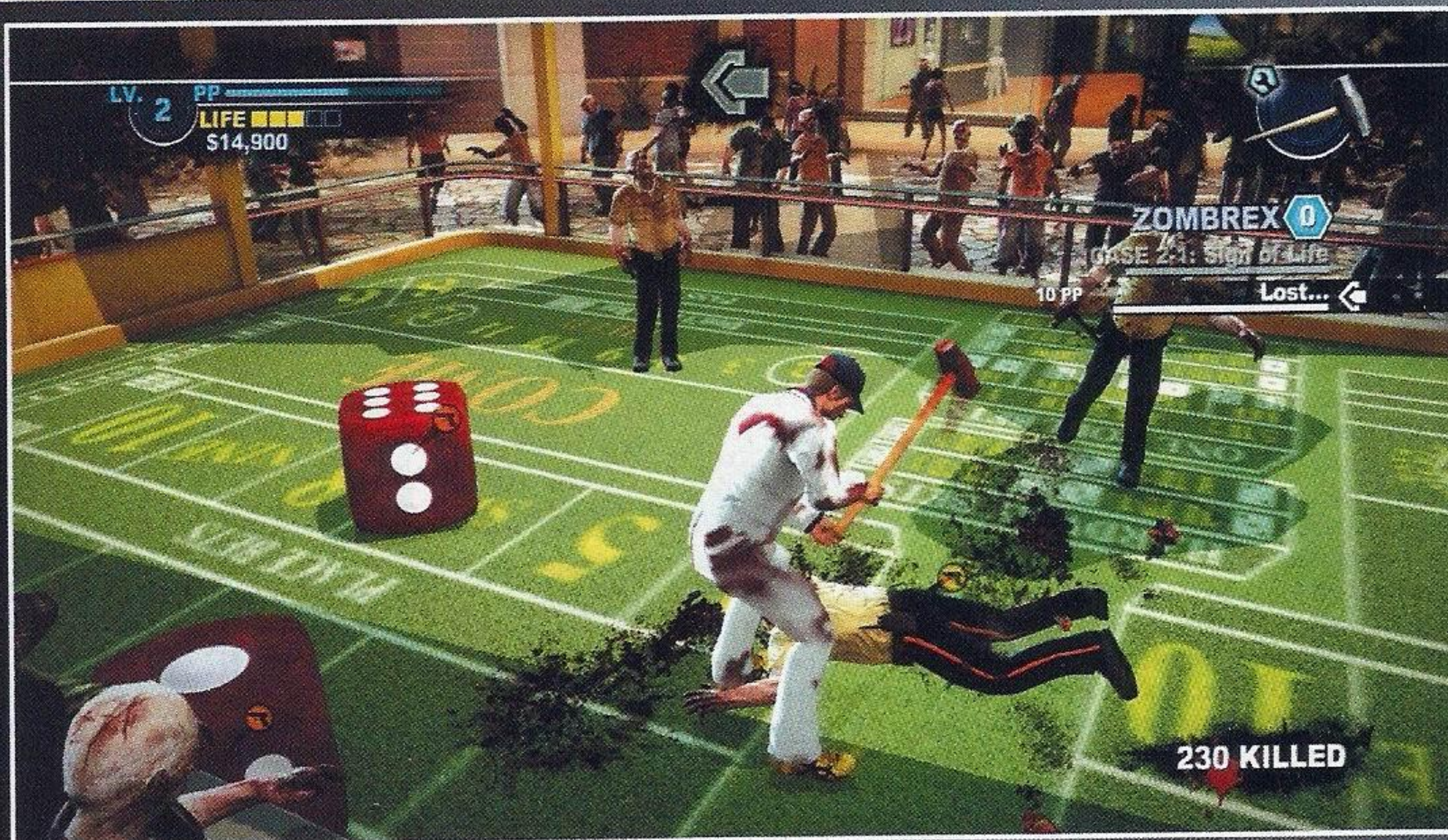
Fortune City to olbrzymi kompleks, którego nazwanie miastem nie jest żadną przesadą. Miejscówek jest cała masa, a w dodatku ich design wciąż pachnie arcade i przemierza się je przyjemniej niż nudne korytarze centrum handlowego z pierwszej części. Rozświetlone kasyno, które nigdy nie śpi jest jednym z lepszych przykładów – rzędy świecących automatów silnie kontrastują z zastępami zombiaków. A gdy znudzi się zwiedzanie kompleksu, można wyjść na zewnątrz zaczerpnąć świeżego powietrza i pojeździć na motorze, do boków którego przymocowane zostały piły mechaniczne. To prawdziwy masakrator zombiaczych



TRZEBA MIEĆ STYL Nawet mordowanie zombiaków może urosnąć do takiej rangi jak golf czy partyjki brydża. Nieodrodnym staje się wtedy biały frak, a żeby nie wyjść na kompletne drewno, można założyć luźne tenisówki. Zamiast drinka z pałką, bejsbol nabity przedwojennymi gwoździami – impreza marzenie gotowa.



TERROR IS REALITY Turniej może nie jest prowadzony przez Krzysztofa Ibisza, ale czarnoskóry kolezka w futrze z kilku egzotycznych gatunków zwierząt rzuca równie przebojowe teksty. Zasady są proste: rozjedź motorem więcej zombiaków, niż ktokolwiek inny. To jeden z dostępnych trybów multi.



DZIESIĄTKI, SETKI, TYŚCIE Dzieci mogłyby się uczyć arytmetyki na przykładzie zrzutów ekranu z Dead Rising 2. Gdyby tylko nie te przelewające się wszędzie flaki, mózgi i fruwające kończyny. Szkoła przyszłości?



członków, licznik zabójstw podbija dziesiątkami, a animacja ani trochę nie zwalnia, nawet gdy Chuck wbija się w tłum zginików. Na kasku krew, w uszach rockowe rify i hulaj dusza!

WALKA WIATRAMI Z WIATRAKAMI

Podobnie jak w pierwszej części, w Dead Rising 2 narzucono limit czasowy. Po 72 godzinach (około 6-8 w realu) do Fortune City przybywa wojsko i zabawa się kończy. Czas odgrywa ważną rolę. Chuck musi zerknąć często na zegarek, bo wiele zadań ma ściśle sprecyzowany limit czasowy. Nie ma łatwo, przez nieuwagę lub opieszałość ominąłem sporo zadań, ale od czego jest drugie przejście gry? Główne misje nie należą do oryginalnych, ale nikt od nich tego nie wymaga. Trzeba dostać się w konkretne miejsce na mapie Fortune City i tam komuś pomóc. Może to być obrabowanie sklepu, znalezienie zagubionego męża

swoim oddechem, więc trzeba powoli iść obok niej i ją chronić. Podobnych wyzwań jest sporo, ale podwyższają statystyki Chucka, więc nie miałem odwagi ich olewać. Czasem trafia się postać bardziej przydatna, bo zaopatrzona w szybko przeładowującą się fuzję. Wtedy eskortowanie daje nam przedsmak kooperacji.

W grze tak mocno osadzonej w korzeniach arcade nie mogło zabraknąć wymyślnych szefów. Pojedynki z nimi nie zapadają w pamięć, ale plejada popieprzonych charakterów jak najbardziej. Nie zabraknie chorych psychicznie nimfomanek czy fanów szlachtowania zwierząt i ludzi w godzinach pracy, ale najlepiej, żebyście sami sprawdzili, co tym razem przygotował Capcom do spółki z Blue Castle. Szkoda tylko, że silnik gry (a może lenistwo autorów) nie pozwolił na większe zróżnicowanie walk. Starcia ograniczają się do zadawania kilku ciosów i odskakiwania, aby samemu nie zarobić gonga. Efektowne to



bardzo ważne, bo w ten sposób Chuck odnawia sobie życie. W większości przypadków odbywa się to bezboleśnie, ale czasem animacja „przysnie” i cała odnowiona energia znika w gardzielach nieumarłych. Co prawda trzy sloty na zapis stanu gry uspokajają nerwy, ale powtarzanie kilka razy misji nie należy do moich hobby.

Oprócz widocznego zwiększenia liczby zombiaków na ekranie, gra nie różni się zbyt wiele od poprzedniczki. To poprawiona, dopakowana wersja „jedyńki”. Wspomniany Terror is Reality jest dostępny również w wersji wieloosobowej. Jest to fajne, ale zawsze traktowałem Dead Rising jak platformę do nieujarzmionej rozwałki w pojedynkę, a nie zestaw wesółych, lecz szybko nudzących się multiplayerowych trybów. W tej roli ponownie sprawdza się znakomicie, choć jeśli znacie „jedynekę” na pamięć, to zakup nie jest wcale tak oczywistą sprawą. ■■

OCENA

■ SPŁNIENIE MARZEN KĄDEGO ZOMBIOFODA

■ BRAK KOOPA OFFLINE, ZATRZYMYWANIE SIĘ, BY SIĘ ULECZYĆ

ZOMBIE APOCALYPSE

8.2

MOŻLIWOŚCI JATKI JEST MNÓSTWO, CHOĆ SPORO PRZEDMIOTÓW JEST KOMPLETNIE BEZUŻYTECZNYCH, BO KTO CHCIAŁBY ODGANIAĆ STADKO ZOMBIAKÓW TACKĄ DO KAWY ALBO PISTOLECIKIEM NA WODĘ

albo zwyczajnie odpieranie przez jakiś czas napierających hord postaci z rękoma wyciągniętymi przed siebie. Banda lunatyków czy jak? Skupienie się tylko na głównym wątku jest nierealne, odstępów czasowych pomiędzy kolejnymi misjami bywają bardzo długie, więc siłą rzeczy trzeba zająć się czymś innym.

Zadania poboczne znacznie wydłużają czas spędzony z Dead Rising 2, ale nie może być inaczej skoro jednym z nich jest eskortowanie skacowanej imprezowiczki, która co kilka kroków musi przystawać, aby zaprezentować światu zawartość swojego żołądka. Paniuszka niestety nie odpędza nieumarłych

jak „Plebana” w 3D – z ciekawości każdy rzuci okiem, ale szybko stwierdzi, że widział to już setki razy.

PIERWSZEŃSTWO PRZEJAZDU

Najbardziej w trakcie gry uwierała mnie, niczym upierdliwy kamyk w bucie, jedna rzecz. Jeśli Chuck zatrzyma się choćby na chwilę, zombiaki momentalnie rzucają się mu na szyję i starają się wyrwać dla siebie kawałek świeżego mięsa. Wydostanie się z tego uścisku śmierci jest banalne, ale część energii idzie się kochać, a żeby się przebrać albo coś zjeść trzeba na chwilę przystanąć. A jedzenie i picie jest

W KUPIE KRWAWIEJ

Kenji Inafune od początku prac nad grą uspokajał graczy, że multiplayer w jakiejś postaci na pewno się pojawi. „Obecnie tryb dla jednego gracza nie wystarcza” – mówił. Jeśli ktoś po tych słowach zamierzył sobie offline ową kooperację, niestety musi obejść się smakiem. Szkoda, bo gra wydaje się wręcz stworzona do dwuosobowej jatki w stylu Fighting Force czy SpikeOut. Na szczęście z pomocą przychodzi nieoceniony internet, choć rywalizowanie na motorach w Terror is Reality raczej nie przykuje nikogo na dłużej do pada. Co innego koop. Przy wspólnym mordowaniu zombiaków nieoceniona okazuje się opcja „wskrzeszenia” partnera, który przez przestawienie. Brakuje czegoś takiego w singlu, bywają momenty kiedy Chuck mknął przez Fortune City z jednym życiem licząc na to, że uda mu się przetrwać. Cóż, życie nie zawsze składa się z samych sukcesów.

VALKYRIA CHRONICLES II

JAPOŃSKIE GRY RZĄDZĄ. NA HANDHELDACH



txt: MIELU

PSP

- Wydawca: SEGA
- Producent: SEGA
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA

DZWIĘK

MIÓD

DESIGN

GULASH: To nieźle turówka, ale ja w dalszym ciągu nie skończyłem jeszcze Joanny D'Arc, którą zabieram zawsze na wakacje. Jeśli nie odrzucają Was klimaty japońskich nastolatków w wojsku, sięgajcie śmiało.

7/10



Nie dziwię się, że Sega podjęła decyzję o przeniesieniu młodej marki Valkyria Chronicles z PS3 na handhelda Sony. W Japonii PSP trzyma się bardzo mocno, czego najlepszym dowodem było monsterhunterowe szaleństwo, które ogarnęło skośnookich braci i siostry. Zresztą nie chodzi nawet o to, czy więcej osób ma PSP czy PS3. Po prostu obecnie na hd-genach turowe, japońskie erpegi nie są w cenie, więc po co tracić pieniądze na tworzenie gry na peestrójkę, skoro można przygotować za tę kasę nawet dwie części na handhelda. Tak, dwie, bo Sega na TGSie zapowiedziała Valkyria Chronicles III na PSP. Ciągłe narzekanie na brak dobrych gier na tę konsolę? Najwyższy czas przestać i coś wreszcie kupić.

SZEREGOWY ZAC EFRON

Kiedyś lubiłem grać w takie gry na konsolach stacjonarnych, ale od jakiegoś czasu uważam, że t-RPG to gatunek absolutnie handheldowy. I Valkyria też taka jest. Kapitałne jest to, że można rozegrać jedną szybką misję jadąc do szkoły lub pracy, ale gdy ktoś czuje potrzebę, nic nie stoi na przeszkodzie żeby przegrał cały wieczór. Ja dozwalałem sobie grę w małych porcjach, właśnie podczas jazdy autobkiem. Być może dlatego nie przejadła mi się, a drobne błędy i nieciekawe rozwiązania nie rzucały się w oczy dostatecznie długo, by mnie zniechęcić do zabawy. Pamiętam, że Faxowi bardzo nie podobał się w pierwszej części wydanej na PS3 niemal zerowy zasięg rażenia granatu, czy niemożliwość przejechania przeciwnika czołgiem. Nie zmieniono tego w sequelu, ale jak się odpala grę na dwadzieścia minut, trudno się takimi drobiazgami przejmować.

Szczerze mówiąc nie miałem ochoty robić sobie dłuższych posiedzeń z VCII, bo odrzucała mnie fabuła i bohaterowie. Avan jest nastolatkiem, który zaciąga się do wojska, by poznać tajemnicę śmierci brata. Tam poznaje przysługę, słodką blondyneczkę Cosette (co ona robi w armii, w tym szkolnym mundurku i miniówce?) oraz Zeriego, czyli małowównego zarozumialca, który nieodparcie kojarzył mi się z Jinem z Samu-



RAZ TY, RAZ JA Mapa taktyczna musi kojarzyć się miłośnikom gatunku z Advance Wars. Swoją drogą, już dawno Nintendo udowodniło, że tego typu gry świetnie nadają się na kieszonolki, Square Enix też dostarczyło kilka Finali z serii Tactics, a także remake Tactics Ogre. Sega ma trochę spóźniony zapłon.



rai Champloo. Nie jest nawet w połowie takim badassem, po prostu projektant postaci chyba lubi to anime.

Bohaterowie pasują do siebie jak pięść do oka. Zeri nie może znieść Avana będącego nawet większym przysługiem niż Tidus z FFX i wcale mu się nie dziwię. Rzućcie przez niego z entuzjazmem „I'll do it” przyprawiało mnie o ból zębów. Żyjący we własnym świecie Avan nie przyjmuje do wiadomości, że jego brat zginął i ma zamiar udowodnić, że tak się nie stało. Szkoda, że będzie starał się tego dokonać właściwie nie wychylając nosa poza mury akademii wojskowej. Scenarzyści chyba zapatrzyli się na Persone, VCII to kolejny „High School Musical”, który nijak ma się do fajnej, choć momentami patetycznej i naciąganej fabuły z Jedyńki.

JAK RÓW MARIAŃSKI

Dobra wiadomość jest taka, że system walki pozostał właściwie niezmieniony, a dla nowych graczy oznacza to konieczność wyjątkowego skupienia się podczas misji treningowych, bo jest mnóstwo informacji do zapamiętania.



Postacie podzielono na pięć klas; jedne mogą pokonywać duże dystanse, inne uzupełniają amunicję i leczą żołnierzy; ktoś inny lepiej spisuje się przeciwko czołgom, a kolejny strzela serią z karabinu maszynowego. Trzeba dobrze to ogarnąć – wiedzieć, kto ma jaką funkcję na polu bitwy, bo ferworze walki łatwo o pomyłkę. Gra niby jest turowa, ale wrogowie często odpowiadają ogniem w trakcie ruchu gracza, dlatego należy działać szybko.

Wraz ze wzrostem poziomu doświadczenia odblokowują się dodatkowe specjalizacje i wtedy dopiero okazuje się, jak głęboki jest system rozgrywki. Warto zaliczać zadania poboczne, żeby zyskać dodatkowego expa i trochę kaski, za którą kupuje się lepszy ekwipunek. Szacuję, że do zaliczenia wszystkich misji i side-questów potrzeba luźno ponad czterdzieści godzin, ale nie miałem ochoty masterować gry, bo walczy się w kółko na tych samych arenach.

Sklamałbym, gdybym napisał, że ani razu nie zdarzyło mi się dłużej pobawić grą. Zdarzyło się, a to za sprawą trybu kooperacji (patrz: ramka). Jest on kolejnym dowodem na to, że Sega bardzo dobrze wiedziała co robi przynosząc VC na PSP. Teraz ciekawi mnie, czy wydawca będzie odcinać kupony, a może trzecia część zaskoczy nowymi rozwiązaniami? Jak dla mnie, wcale nie musi, bo dobrze jest tak, jak jest. ■■

OCENA 7.7/10

■ MULTI, KOOP, SYSTEM WALK I ROZWOJU POSTACI
■ HIGH SCHOOL MUSICAL, DENNA FABUŁA I GLUPI BOHATEROWIE
■ MIEJSCE TE ER PE GIE JEST NA PE ES PE



JAK TACTICS, ALE A-2 Scenarzyści zafascynowali się Personą przygotowując historię o nastoletnich kadetach. W pierwszej części fabuła była lepsza. Przyszło mi do głowy takie porównanie: jeśli VC to Final Fantasy Tactics, sequel jest FFT: Advance.



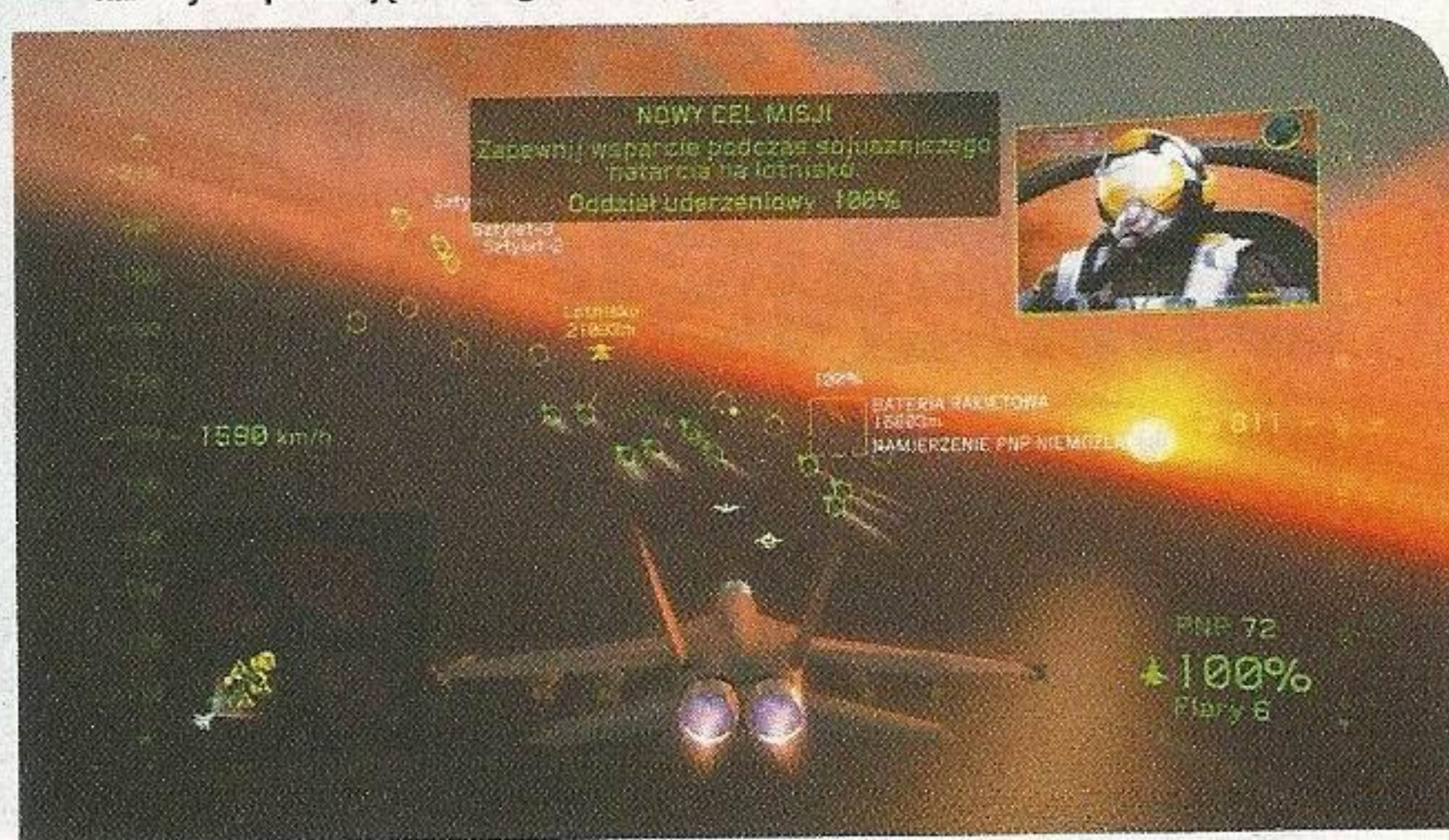
Co cztery głowy...

Tryb kooperacji dla czterech osób, to chyba najlepsze, co mogło przytrafić się fanom Valkyria Chronicles. Ciekawe tylko ilu z nich oprócz PS3 ma również PSP? Cóż, Sega zaryzykowała i postanowiła wychować sobie nowych fanów, a starzy albo kupią handhelda, albo mogą co najwyżej poglądać filmy z rozgrywki wieloosobowej na YouTube. Jest również tryb versus, więc można pokazać kumplowi, kto jest lepszym strategiem. Przydałoby się tylko mieć jakichś kolegów z perspektywą i VCII, ale ten problem da się obejść, bo można grać online korzystając z usługi ad-hoc party na PS3.





WYRENDERUJ TO NA WCZORAJ Ubisoft nadal nie jest w stanie przygotować dobrej jakości filmów przerywnikowych. Nie mogą zrozumieć jak przechodzą tak fatalne twarze żołnierzy, czy ujęcia kamery nie pokazujące niczego ciekawego.



TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

MODERN WARFARE W PRZESTWORZACH



txt: FAX

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubi Romania
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA:
DZWIĘK:
MIĘD:
DESIGN:

MIEŁU: Największą wadą H.A.W.X. 2 jest źle zbalansowany poziom trudności. O ile początkowe misje są wręcz banalne, tak dość szybko gra staje się koszmarnie trudna. To samo dotyczy nowych opcji – starty i lądowania są banalne, natomiast tankowanie w powietrzu wymaga wręcz chirurgicznej precyzji. Zawodzi sztuczna inteligencja „skrzydłowych”, zamiast liczyć na konsolowych partnerów lepiej zagrać w trybie kooperacji. Tyle tylko, że dołączenie do czyjejś gry lub zaproszenie kogoś jest strasznie skomplikowanym procesem. Jakby autorzy nigdy nie grali w koope online w Gearsy albo Halo. **6/10**

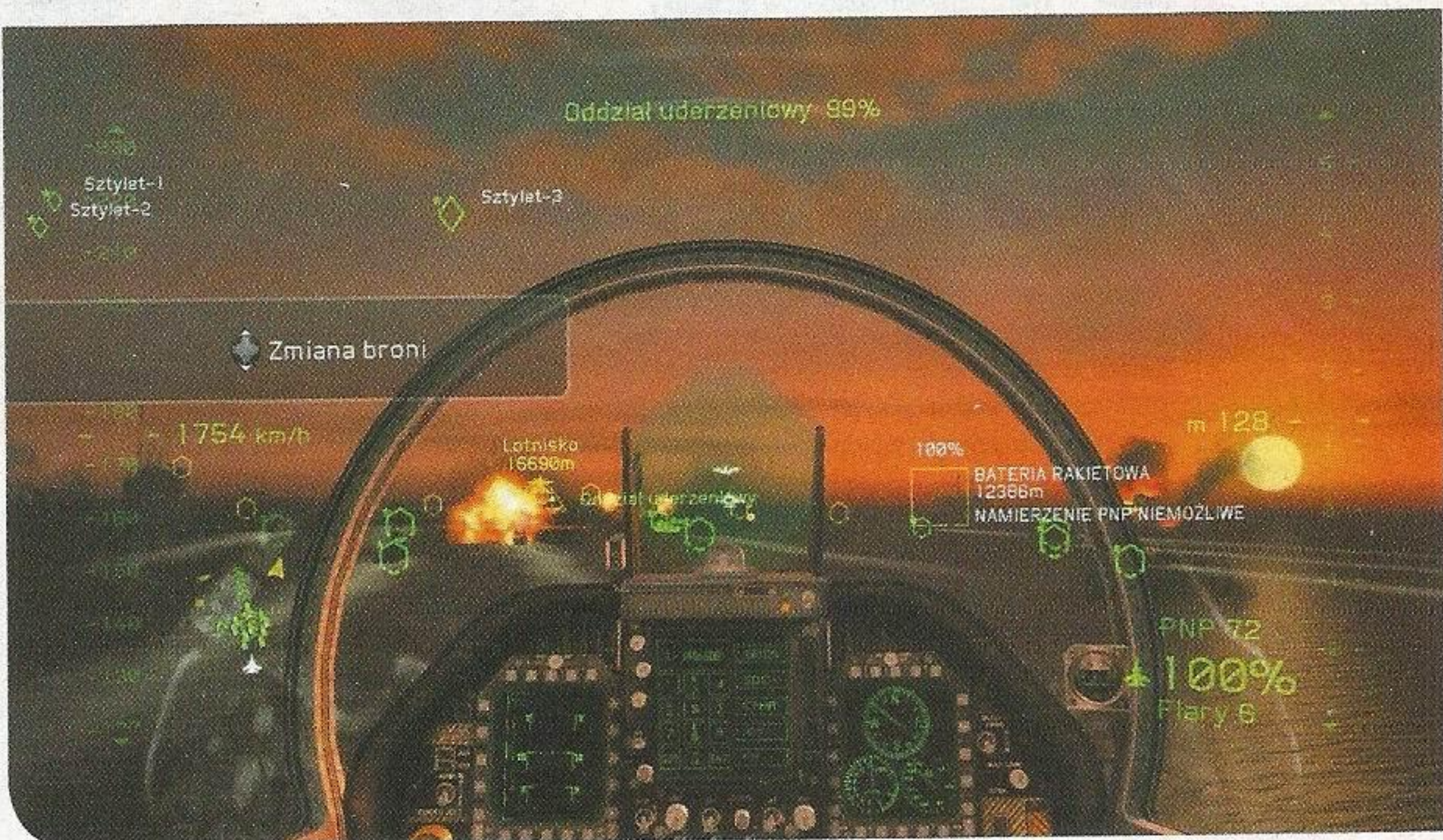
Wybitne jednostki mają wpływ na losy całego świata. Historia uczy nas, że zdarzają się ludzie, którzy są w stanie zmieniać otaczającą ich rzeczywistość i porywać za sobą tłumy. Podobnie jest z grami. Czasami pojawiają się tytuły, które zmieniają sposób patrzenia na rozgrywkę, jak choćby było to w przypadku Devil May Cry. Zaskakujące jest jednak to, że niektóre produkcje przenikają bariery gatunków, co udowodnia Modern Warfare. Gra stworzona przez Infinity Ward zainspirowała bowiem twórców H.A.W.X. 2.

W CENTRUM WYDARZEŃ

Podniebny Modern Warfare. Takie miałem skojarzenia po pięciu minutach z nową grą Ubisoftu, a z upływem czasu coraz bardziej było widoczne, co stanowiło inspirację dla twórców H.A.W.X. 2. Fabuła skupia się na międzynarodowym konflikcie, a bohaterowie pochodzą z różnych krajów i jednostek. I nie koniec na tym, bo część przerywników pokazano z perspektywy pierwszej osoby, czy też raczej perspektywy pilota znajdującego się w kokpicie samolotu. Muszę przyznać, że takie przedstawienie akcji świetnie się sprawdza, ale kopiowanie pomysłów mocno rzuca się w oczy. Szczególnie, że w ciągu pierwszej godziny pojawia się misja, w której należy osłaniać z powietrza sojusznice oddziały naziemne. I wszystko fajnie, ale ja już w Call of Duty latałem bombowcem uzbrojonym w trzy rodzaje dział i neutralizowałem wrogie pojazdy. Naturalnie to tylko jedno z licznych urozmaiceń rozgrywki, odpoczynek od standardowego latania, które jest daniem głównym.

LATAĆ KAŻDY MOŻE

Trzeba przyznać, że Ubisoft dobrze sprzedał swoje maszyny. Pierwsze kołowanie na lotnisku spowodowało, że mocniej chwyciłem za kontroler,



wygodniej usiadłem na kanapie i zwiększyłem prędkość samolotu. Duża w tym też zasługa sensownego sterowania, które można opanować w pierwszej misji treningowej i klimatu H.A.W.X. 2. W tej grze ciągle coś się dzieje, cele misji zmieniają się w locie, a wróg atakuje z zaskoczenia, co wzbogaca wrażenia z rozgrywki. Nie brakuje też skryptowanych akcji, które choć momentami niedorzeczne (zza chmurki wyłania się eskadra myśliwców, której nikt wcześniej nie wykrył i nie zauważył), to są na tyle fajne, że szybko wczułem się w wojenną otoczkę gry. W sumie powinienem tu wspomnieć o kolejnym patencie z Modern Warfare, czyli takim zakręceniu fabuły, że niewiele z niej można zrozumieć. Kilka zwrotów akcji przyjąłem ze stoickim spokojem, bo i tak nie wiedziałem, kto jest kim, ani tym bardziej kto pod kogo się podsywiał i kim okazywał się naprawdę po kilku misjach.

Równie chaotyczna jest sama rozgrywka, bo H.A.W.X. 2 wymaga zbyt wiele i zbyt szybko od swoich pilotów. Nie minęła pierwsza godzina, a już musiałem w kilka minut przeprowadzić manewr tankowania w powietrzu. Nie pomogła mi asysta, czyli optymalny tor lotu (niczym zielona linia w Gran Turismo), bo utrzymywanie odpowiedniej wysokości i prędkości to nie taka prosta sprawa. W kolejnych zadaniach sytuacja komplikuje się jeszcze bardziej i trzeba w odpowiednim momencie odpalać flary, by nie zgarnąć rakiety



w skrzydło, równocześnie ścigając przeciwników, którzy bombardują pozycje sojuszników i pamiętać o utrzymywaniu właściwego ciągu. Nie zrozumcie mnie źle, na ekranie dzieje się dużo, samoloty przecinają niebo, a eksplozje rzucają maszyną, ale tu trzeba przeżyć i wykonać cele misji, co nie jest proste.

ZAGRAĆ I ZAPOMNIEĆ

H.A.W.X. 2 zaskoczył mnie licznymi nawiązaniami do EndWar, Ghost Recon, czy Splinter Cell, ale to w końcu gry z uniwersum Toma Clancy'ego. Te smaczki nie mają znaczenia dla rozgrywki, ale są przyjemne nie tylko dla fanów H.A.W.X., ale wszystkich graczy lubiących gry Ubi. Równie pozytywnie odebrałem stronę graficzną, szczególnie wykonanie maszyn i dokładne dźwiękiem.

Niestety za tydzień nie będę już pamiętał o H.A.W.X. 2, bo ani multiplayer, ani kooperacja nie wciągają na tyle, by spędzać z tym tytułem czas po zakończeniu kampanii. Nie miałem też ochoty bawić się dodatkowymi misjami, bo H.A.W.X. 2 to gra na raz. Pięć minut później zapomina się o niej i nie chce się wracać. ■■

OCENA 6.5/10
WOJENNA OTOCZKA, RÓŻNORODNE MISJE
SŁABE UDZWIĘKOWIENIE, ZAGRAĆ I ODŁOŻYĆ
ZA DUŻO MW, ZA MAŁO NOWYCH POMYSŁÓW

Plan lotu



Kampania H.A.W.X. 2 spokojnie wystarczy na dwa wieczory solidnego grania. Misje są mocno zróżnicowane, będziecie niszczyć cele w powietrzu i na ziemi, osłaniać oddziały, dokonywać zwiadów, itp. Nie zabraknie startów i lądowań (np. z lotniskowców), tankowania w powietrzu, czy korzystania z bezzałogowych samolotów szpiegowskich. Mimo wszystko zabrakło mocnego kopa, bo jak kopiować pomysły z Modern Warfare, to do końca. Fajnie, że w trakcie misji zmieniają się cele i dużo się dzieje, ale to bardziej wojna podjazdowa, niż konflikt na wielką skalę. Brakowało mi epickości Ace Combat, a zmian od czasu H.A.W.X. nie zobaczycie zbyt wiele.



PRZYJĄŁEM ROZKAZ Odprawy zrozumiałem, bo gra jest w polskiej wersji językowej. Głosy aktorów dobrano dobrze, ale nie wszystkie teksty zostały przetłumaczone na nasz język.



SPIDER-MAN SHATTERED DIMENSIONS

SPIDEY POZAZDROŚCIŁ BATMANOWI



txt: KAXI

X360/PS3/Wii

- Wydawca: Activision
- Producent: Beenox
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIEK
MIOD
DESIGN

MIELU: Rozumiem, że grę z czterema Spideyami przyjemnie się reklamuje i łatwo buduje się na nią hype, ale wolalibyśmy porządną grę z jednym Pajakiem na miarę Batman: Arkham Asylum, a nie taki zlepek różnych patentów. Najbardziej rozczarowały mnie pozłoty Spidey i liczyłem, że na nich będę się najlepiej bawić, niestety okazały się strasznie łatwe. Lubie proste i nieskomplikowane gry, ale bez przesady. Shattered Dimensions to dowód, że niełatwo zrobić dobrą grę z superbohaterem. Tym większy szacun dla Rocksteady za Batmana. 6/10

Shattered Dimensions to nie gra o Spider-Manie, ale o aż czterech Spider-Manach. Podczas starcia z Mysterio w nowojorskim muzeum, Spidey rozbija glinianą tablicę, która w rzeczywistości jest antycznym i potężnym artefaktem. Jego części lądują w czterech różnych wymiarach, a tak się szczęśliwie składa, że w każdym z tych wymiarów istnieje Człowiek-Pająk. Przy wydatnej pomocy Madame Web, czterech Spiderów łączy siły w celu odzyskania fragmentów artefaktu.

Delikatnie rzecz ujmując, fabuła jest cienka jak sik pająka i stanowi jedynie pretekst do zaprezentowania czterech fajnych wcieleń Parkera. Na początku każdej misji widać, jak Spidey namierza jednego ze swoich odwiecznych wrogów w momencie, kiedy ten wchodzi w posiadanie kawałka tablicy. Podczas outra zamykającego misję bohater odbiera przeciwnikowi artefakt. I tak w kółko. Żadnych wątków pobocznych, interesujących zwrotów akcji, ani nawet logicznych i płynnych przejść pomiędzy misjami.

CZTERECH ICH BYŁO WESOŁYCH KOLESI

Shattered Dimensions jest w gruncie rzeczy chodzoną bijatyką, ale gdyby na tym poprzestać, byłoby to spore niedopowiedzenie. A to dlatego, że na SD składają się cztery osobne, choć zbliżone style rozgrywki. Amazing Spider-Man, czyli ten najbardziej rozpoznawalny Pająk w czerwono-niebieskich galotach, skłania się ku bardziej zręcznościowej zabawie. Po prostu więcej tu skakania, wspinaczki i wciskania przycisków niż w innych wymiarach. Z kolei Ultimate Spider-Man, którego siłę wzmacnia ciemnofioletowy, żyjący kostium, jest typem zabijaki. To właśnie nim pokonacie największą liczbę wrogów i odpalicie tryb Rage, w którym



BOSIAK NIE PĘKA Sandman zmienia się w trąbę powietrzną niszczącą wszystko na swojej drodze; inni bossowie również przybierają przeróżne formy. Tymi walkami gra stoi.



ROZWAL, ZBIERZ, POKONAJ Żeby kupić dodatkowe punkty zdrowia czy nowe wiązanki ciosów, potrzebne są specjalne punkty. Ich obfitym źródłem są zadania poboczne, jak chociażby zebranie wskazanej liczby emblematów pająka czy wykonanie danego ruchu określoną ilość razy.

Peter doładowany przez symbionta zadaje zwiokrotnione obrażenia. Trzeci z superbohaterów, Spider-Man Noir, to wersja Pajaka z alternatywnej rzeczywistości 1933 roku. Odziany jest w czarną, skózaną kurtkę oraz kominiarkę i gogle w tym samym kolorze. Specjalizuje się w pozostawianiu w cieniu i atakowaniu z ukrycia, więc w tym wymiarze gra zmienia się na kilka chwil w skradankę. Ostatnim bohaterem jest Spider-Man 2099, czyli jak łatwo się domyślić superheros z przyszłości. On także sporo walczy, ale potrafi również szybować, co owocuje efektownymi „skokami wiary” z drapaczy chmur futurystycznej metropolii i pościgami za wrogim elementem.

Jako zagorzały zwolennik różnorodności mogą tylko przyklasnąć takiemu zabiegowi twórców. Posunęli się nawet o krok dalej i pokusili o cztery odmienne style graficzne. Noir utrzymany jest w ciemnych kolorach, które w stylu Splinter Cell: Conviction przechodzą w czerń i biel, kiedy Spidey kryje się bezpiecznie w cieniu. Spider-Man 2009 natomiast cieszy feerią barw, spektakularnymi rozbłyskami i efektem lśnienia na każdej możliwej powierzchni. Amazing i Ultimate Spider-Man to komiksowy cel-shading, nieco mroczniejszy w tym drugim wypadku. Na Wii nie jest oczywiście aż tak ładnie jak na PS3 i X360, ale konwersja udało się przyzwoicie i nie ma na co szczególnie narzekać.

...I KTOŚ PODRZUCIŁ IM ŚWINIĘ

Shattered Dimensions jest grą nierówną. W jednym momencie zachwyca świetnymi patentami, by za chwilę skazać gracza na wykonywanie tych samych, schematycznych zadań. W praktyce oznacza to trochę skakania i całą masę walki, która nie jest niestety najmocniejszą stroną gry. Niby są różne wiązanki i ataki pajęczyną, ale korzysta się może z dwóch albo trzech. Poza tym nie czuć w ciosach mocy, więc wychodzi z tego nudna klepanina w przyciski. Swoje trzy grosze dorzuca naprawdę koszmarna kamera, która nie potrafi usiedzieć w miejscu i ciągle trzeba ją poprawiać. Kamera przeszkadza wyjątkowo mocno podczas łazenia po ścianach – praktycznie nie da się iść prosto do przodu, ponieważ perspektywa nieustannie się zmienia, a razem z nią kierunki. W trakcie starć sytuację ratuje namierzanie przeciwnika.

Walki z szefami są najmocniejszym punktem gry. Podczas każdej misji dochodzi do dwóch lub trzech starć, a przeciwnik za każdym razem jest potężniejszy dzięki mocy artefaktu, o który toczy się ta cała awantura. Najczęściej ostatnią formą bossa jest gigantyczna postać, wielokrotnie przewyższająca Spider-Mana; taki Electro na przykład, dzięki energii z elektrowni wodnej przerasta w końcu tamę na rzece. Starcia te przypadły mi do gustu głównie dlatego, że wymagają od gracza sprytu. Na bossa trzeba znaleźć sposób, co jest miłą odskocznią od walk z dziesiątkami identycznych przeciwników. Ciekawym przerywnikiem są również samoczynnie włączające się sekwencje fpp, podczas których SD zamienia się na chwilę w grę bokserską. Ale znów, szalu one nie robią.

Taka to właśnie nierówna gra. Trzeba się czasami wynudzić, by dojść do bardziej ekscytujących momentów. Na szczęście te drugie przeważają. A na te kilka wad oko powinni przymknąć szczególnie fani Pajaka, ponieważ lepszej gry z ich ulubionym bohaterem raczej szybko nie będzie. ■■

OCENA

7.0/10

WALKA, MUZYKA
ODTWÓRCZOŚĆ, DIALOGI, FABUŁA

NAWET CZTERY PAJĄKI NIE DAŁY RADY BATMANOWI



PO LINII PROSTEJ W odróżnieniu od praktycznie wszystkich poprzednich gier z Pajakiem, Shattered Dimensions stawia na zamknięte, liniowe plansze. Lepsze to niż otwarte miasto pełne identycznych, nudnych sub-questów.

Prezenty

Jak każda szanująca się gra o komiksowym superbohaterze, również Shattered Dimensions może pochwalić się sporym zasobem bonusów, które zainteresują wszystkich chcących dowiedzieć się czegoś więcej o uniwersum. Znajdziecie tu więc chociażby alternatywne stroje dla każdego ze Spider-Manów, które często oparte są na ostatecznie niewykorzystanych projektach do komiksów. Osoby, które na co dzień nie czytują komiksów z Pajakiem (jak na przykład niżej podpisany), mogą skorzystać z krótkich biografii zarówno herosów jak i antyherosów, co nada większej głębi starciom podczas zabawy. Oprócz tego nie zabrakło trójwymiarowych modeli, szkiców czy możliwości obejrzenia przerywników z gry. By odkryć wszystkie te wspaniałości, będziecie jednak musieli ukończyć grę na poziomie trudności Hard.



GLUPI I GLUPSI Przeciwnicy nie grzeszą intelektem ani finezją w podejmowanych działaniach. W początkowej fazie gry w walce wspomagają nas żołnierze, jednak ich zdolności intelektualne także są mocno upośledzone. Trafił swój na swego.

QUANTUM THEORY

KOPIOWAĆ TRZEBA UMIEĆ



txt: BLIZZ

X360 / PS3

- Wydawca: TecmoKoei
- Producent: Taychou
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA:
DŹWIĘK:
WYBÓR:
DESIGN:

MIEŁO: Fotorealistyczna grafika. Genialny level design (rozpadające się poziomy!). Cudownie zakręcona fabuła z setką twistów i wielką tajemnicą w tle. Strzelanie zza murka! To nie gra roku, to gra milenium! Jaka szkoda, że poprzedniego... Gdyby Quantum Theory ukazało się piętnaście lat temu, postawiłbym autorom ołtarzyk i modlił się do nich. Jednak w erze post-gearsowej, ich klon strzelanki Epic to szrot totalny. 3/10

Keiji Inafune w wywiadzie, którego udzielił podczas tegorocznego TGS powiedział, że Japończycy są w produkcji gier pięć lat za Zachodem i mentalnie zatrzymali się w poprzedniej generacji. Jeśli więc tytuły sygnowane logo Capcom, Konami czy Tecmo mają odnosić sukces na zachodzie, można albo przenieść ich produkcję za granicę, jak w przypadku Dead Rising, DMC czy Castle vanii, albo zaszczyć zachodni styl tworzenia gier w Japonii. Tak czyni Tecmo z Quantum Theory – grą, którą można podsumować jako „Hej, widziałem to już w Gearsach, ale tam nie było zwałone”.

GEARS OF CRAP

Kierujemy krokami Syda. Koksarza poznajemy w momencie, w którym z bliżej nieznanej graczo- wi laską stara się wydostać z miejsca zwanego Arką. Nie wiadomo czym są dokładnie Arki poza tym, że jest ich na świecie wiele i w jakiś sposób przyczyniły się do śmierci wszystkich bliskich Syda. Podczas ucieczki laska ginie, a Syd przenosi się w okolice bliżej nieznanej nikomu wieży, którą postanawia zniszczyć. Też za bardzo nie wiadomo po co. Reszta to wypisz, wymaluj Gears of War: system chowania się za osłonami,



bronie o podobnym działaniu i stylistyce, rodzaje przeciwników (Wretch, Drone, Boomer).

Nie mam problemu z grami zbudowanymi w oparciu o jeden powtarzalny mechanizm, ale wymagam od takich produkcji, żeby rzeczony mechanizm działał. A cover system w Quantum Theory działa bardzo przeciętnie. Okrutnie pokaleczono sterowanie, uniemożliwiając intuicyjne korzystanie z osłon. „Odkleić się” jest w ferworze walki ciężko, wszelkie wślizgi, wyskakiwanie z kryjówek, przeskakowanie elementów otoczenia – wszystko działa bardzo topornie i ciągle walczymy, aby postać zrobiła to, co chcemy. Nigdy nie wiadomo, czy po szczupaku będziemy ukryci, czy nie. Wszelkie próby przemieszczania się za osłoną także są loterią. Na przykład nie zawsze dwa murki stykające się pod kątem Syd rozpozna jako jeden element – wtedy trzeba ręcznie odkleić go od jednego i przykleić do drugiego. Koszmar.

FAJNE INACZEJ

Aby wyróżnić QT z tłumu, twórcy dodali tzw. dynamiczne środowisko. W teorii znaczy to, że wieża jest organizmem, który może się zmieniać, a tym samym zmieniać układ poziomu. W praktyce oznacza to dwie rzeczy: po pierwsze niektóre osłony da się zniszczyć, a po drugie arena walk potrafi się rozpaść. Bez ostrzeżenia. Mamy przykładowo most, walczę z przeciwnikami, a tu – dup! i lecę z kawałkiem mostu w przepaść. Co jest grane? Jest to oczywiście przeprogramowane i można nauczyć się, w którym momencie się to zdarza, ale jest także potwornie upierdliwe, bo podczas walki naprawdę zajęci jesteśmy czymś innym,

niż zastawianiem się, czy ten kawałek odpadnie teraz, czy w następnej kolejności. Urozmaicić grę miała też Feline – spotkana w wieży laska, którą można rzucać (sic!) w przeciwników. Nie działa to najlepiej, dziewczyna potrafi się zatrzymać na elementach otoczenia, a w walce radzi sobie marnie. Ot, taki nieprzydatny budżet.

Design poziomów jest okropny. O liniowości nie ma nawet co pisać, ale są tu patenty w stylu otwartych drzwi, do których nie można wejść; murków, przez które nie można przeskoczyć, choć chwilę temu dało się pokonać dokładnie taki sam; drzwi otwierające się dopiero, gdy zabijemy wszystkich przeciwników. Normalnie rok 1995. A patenty na wydłużenie gry polegające na wpuszczeniu nowej fali wrogów, gdy pokonamy poprzednią, litościwie przemilczę.

Przy tworzeniu okolic wieży grafik wykorzystał pięć szaroburzych kolorów na krzyż. W wieży jest nieco ładniej, designem przypomina jakieś zamki z JRPG, ale na dłuższą metę robi się nudno – wszystkie pomieszczenia są do siebie podobne, a po piątym widzieliśmy już wszystko. Po co ta wieża stoi? Do czego służą te pomieszczenia? Nie wiadomo. Grafika jest słaba – tekstury powtarzalne i niskiej jakości, efekty badziewne. Obrazu tragedii dopełniają koszmarna fabuła i dialogi, fatalne głosy postaci i kretynskie, niby-fajne teksty wygłaszane przez Syda.

Quantum Theory ma jakiś tam multiplayer online, który nikogo nie zainteresuje, jednak przy analizie sukcesu GoW autorzy pominęli taki drobny szczegół jak tryb kooperacji. Gra jest dość długa, ale jest też tak nudna, że nikt nie dotrzyma do napisów końcowych. Czegoś tak głupiego, bez wyrazu, klimatu, a nawet sensu, nie widziałem już dawno. Omijać szerokim łukiem. ■■

OCENA 3.5/10

KASĘ MOŻNA WYDAĆ NA JAKĄS FAJNIEJSZĄ GRĘ
ODTWÓRCZOŚĆ, NUDA, WYKONANIE, BRAK COOPA

PIĘĆ LAT ZA ZACHODEM? CHYBA PIĘTNASTO

Big Brother

Fabuła w grze nie dość, że głupia, to jeszcze została przedstawiona w marny sposób. Scenki, fakty i teksty ciężko połączyć z tym, co widać na ekranie. Ktoś tam wieżę zbudował, ktoś jest czyjąś córką, jeszcze ktoś ma tajemniczą przeszłość – standardowe japońskie bzdury, które ciężko ogarnąć. Szperacze mogą odszukać w grze 50 ukrytych zielonych bloków, po zniszczeniu których odblokowują się dodatkowe informacje na temat opowiedzianej historii. Znajdziemy tam zapiski dotyczące naszych poczynąń widziane z perspektywy wieży, a w zasadzie jej systemu obronnego. Gdyby gra była lepsza, może byłoby to nawet fajne, ale w takiej sytuacji komplet wpisów zbiorą chyba tylko nieszczęśliwi betatesterzy. Tym bardziej, że z czasem błoby są coraz lepiej ukryte i niełatwo jakiś znaleźć.



UWIAŁ W 2002 roku japoński rynek stanowił 50% konsolowego tortu, dziś to mniej niż 10%. Takie gry japońskiej branży niestety nie pomagają.



ENSLAVED ODYSSEY TO THE WEST



txt: FAX

XBOX 360/PS3

- Wydawca: NamcoBandai
- Producent: NinjaTheory
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 08.10
- Dozwolone: od 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

MIELU: Więcej takich gier! Więcej fajnych przygód i ciekawych, świetnie zagrzanych postaci. Fax moim zdaniem jest zbyt surowy. Postacie wyglądają bardzo dobrze, system walki da się opanować na luzie, kamera aż tak nie przeszkadza i nie miałem problemów z zaliczaniem kolejnych elementów platformowych. Ale faktycznie, druga połowa gry rozczarowuje. 7/10

AAA ZATRUDNIŁ DOBREGO RZEMIEŚNIKA DO PRACY Z ARTYSTAMI

Nie lubię takich gier. Siadam z padem w dłoniach przed telewizorem, bo chcę się zrelaksować. Marzę, by przeżyć coś wyjątkowego, co mnie zaskoczy i nie pozostawi obojętnym. I przede wszystkim muszę poczuć, że dobrze zainwestowałem dwie stówki. Tymczasem Enslaved to jedna z tych gier, która choć uzasadnia wydanie na nią pieniędzy, potrafi doprowadzić do tak wielkiej frustracji, że nie pozostaje nic innego, jak rzucić padem, połamać płytkę i wyjść na spacer z psem, żeby się uspokoić.

MECHANICZNA APOKALIPSA

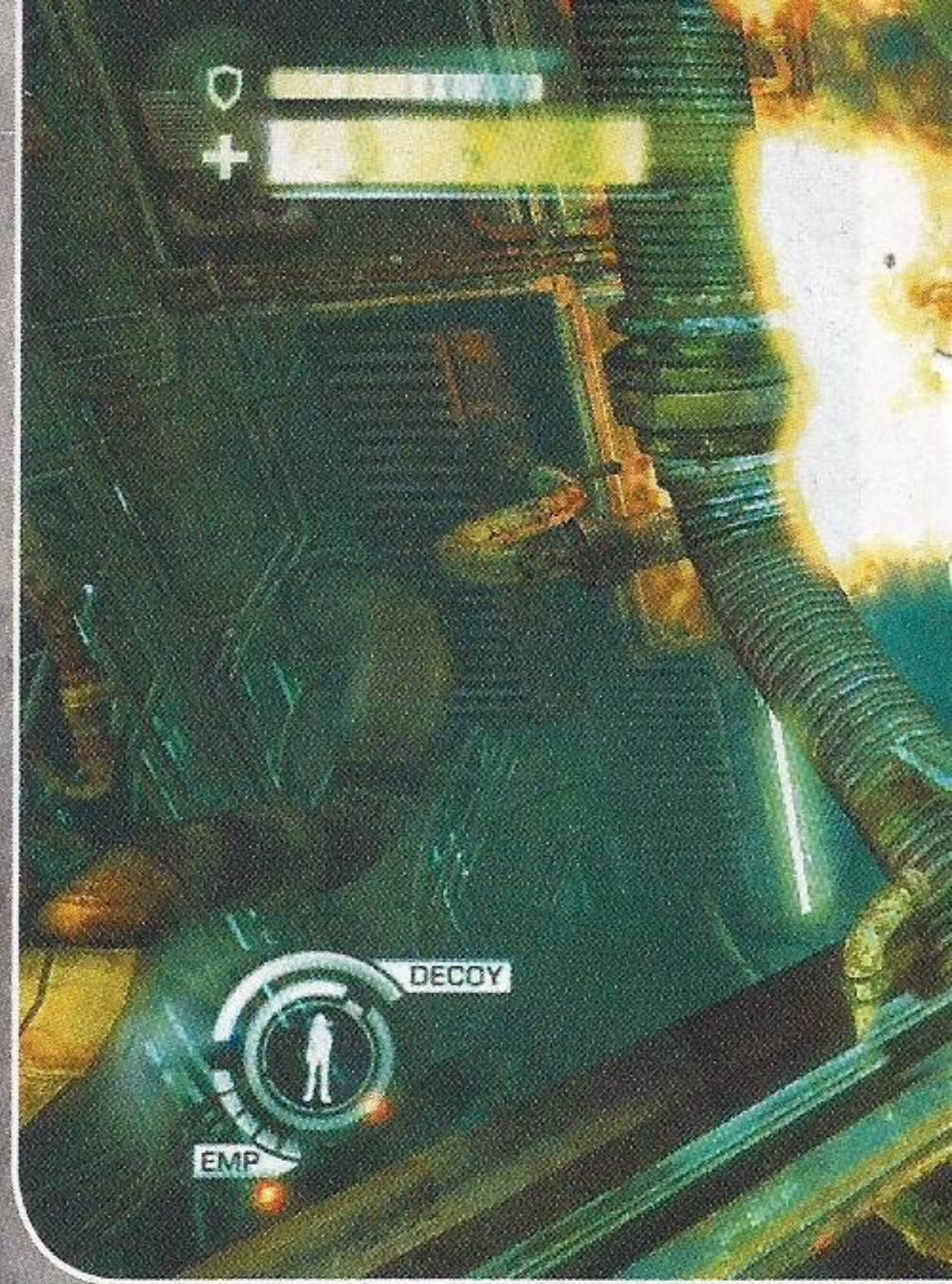
Nic nie sugerowało negatywnych emocji, których doświadczyłem podczas testów Enslaved. Nasze zapowiedzi i pierwsze wrażenia były bardzo pochlebne. Zwiastuny i galerie obrazków zachęcały do zabawy. Jednak za tą śliczną zasłoną pozorów kryje się prawdziwy potwór. Boss, który najpierw wysyła swoich licznych pomagierów, by zmęczyć gracza, a później atakuje go z pełną mocą. Na samym początku praktycznie nikt go nie zauważa, bo Enslaved zaczyna się fantastycznie.

Główny bohater zostaje schwytany i uwięziony na pokładzie latającego statku przez mechanicznych łowców niewolników, którzy przemierzają apokaliptyczny świat i porywają niedobitki ludzkości. Nikt nie wie, kto nimi kieruje, ani jaki ma cel, ale w jego realizacji jest skuteczny i nieustępliwy. Mimo wszystko jednej osobie udaje się uciec. Trip to młoda dziewczyna obdarzona niezwykłym talentem technicznym, który wykorzystuje

do wydostania się z celi i przy okazji destrukcji statku. Nie zamierza jednak ratować towarzyszy niedoli, zostawiając ich na pewną śmierć, więc gracz samotnie musi odnaleźć się w niebezpiecznym środowisku. Nie będzie to takie trudne, gdyż Monkey jest potomkiem herosów z Prince of Persia, Gears of War i Heavenly Sword. Wachlarz jego ruchów jest olbrzymia, a wytrzymałość i skoczność zawstydziłaby Petera Parkera. Dlatego Monkey nie ma specjalnych problemów z ucieczką z rozpadającego się statku, choć jego prawdziwe kłopoty zaczynają się chwilę później.

CHŁOPAK I DZIEWCZYNA

Trip wykorzystuje jedną z niewolniczych opasek i zmusza chłopaka, by pomógł jej w powrocie do domu. Zasady są proste: jeśli ona zginie, umrze również Monkey. Chłopak jest mocno wkurzony i nie ma co mu się dziwić. Z czasem to podejście się zmienia, ale dla mnie przyjaźń pary głównych bohaterów jest mocno naciągana. Nie znalazłem uzasadnienia dla zachowania dziewczyny, która początkowo jest egoistyczna i pozbawiona jakichkolwiek skrupułów. Ciężko ją polubić, bo choć gra zachwyca mimiką twarzy, to nieustanny wytrzeszcz oczu Trip szybko zaczyna denerwować. Autorzy przesadzili też z jej charakterem, bo z jednej strony jest w stanie rozwiązać każdy problem techniczny, ale przy okazji dostaje ataków histerii. Z kolei Monkey jest twardzielem, któremu swoją przepocną podkoszulkę spokojnie mógłby oddać Bruce Willis.



Pomiędzy bohaterami naprawdę iskrzy, czy to z nienawiści, niechęci, czy powoli rodzącego się uczucia. Ich relacje są ciekawe, choć mnie osobiście nie przekonują i na pewno nie można pisać, że Enslaved to ICO. Trip praktycznie zawsze siedzi bezpieczna w „krzakach”, gdy Monkey roznosi kijem przeciwników, czy skacze po chwiejących się konstrukcjach, by przełożyć kolejną wajchę. Za mało jest scen, kiedy dziewczyna faktycznie potrzebuje bezpośredniej pomocy gracza. Sama współpraca bohaterów ogranicza się zaledwie do kilku czynności. Trip może np. na zawołanie kierować mechanizmami, skupić na sobie uwagę przeciwników, czy ulepszyć broń i zdolności głównego bohatera. Nie nazwałbym tego prawdziwą kooperacją, choć zdecydowanie lepiej przemierzać niebezpieczny, postapokaliptyczny świat gry z reżolutną, choć nieco zdzienną dziewczyną, niż samotnie.

A trzeba przyznać, że piękny to świat, choć głównie na początku. Ruiny miasta porośnięte cudną roślinnością potrafią zachwycić. Cieszcie się tymi



GOLLUM POWRACA Enslaved najwyraźniej nie dostał budżetu Heavenly Sword, bo choć Andy Serkis nadal zachwyca, a gra ma fantastyczną animację i mimikę postaci, to przygody Nariko były piękniejsze. I bardziej dopracowane, ale Serkis nadal rządzi.



DRAGON BALL Rozsuwany kij, chmurka, małpie ruchy i pasek przypominający ogon. Brzmi znajomo? Enslaved i Dragon Ball opierają się na chińskiej opowieści „Wędrowka na zachód”. Mnie to przekonuje. Scenariusze, w których bohaterowie przemierzają świat zawsze się sprawdzają.



PÓŁ NA PÓŁ Polecam grać w Enslaved do ósmego rozdziału. Gdyby gra trzymała taki poziom do końca, ocena byłaby znacznie wyższa. Jest pięknie, ciekawie i chce się grać. Nie widac też błędów, bo przygoda maksymalnie wciąga.



TO NIE BYŁO ŚMIESZNE Dialogi z czasem stają się coraz zabawniejsze, bo para bohaterów dorabia się trzeciego towarzysza. Trójkątek jest znacznie ciekawszy niż duet, a przynajmniej warto spróbować...



widokami, bo mniej więcej w połowie gry traficie na wysypisko maszyn i pomysłów. Cybernetyczne cmentarzyska, rozpadające się fabryki, czy wnętrza wielkich maszyn straszą ciemnymi barwami i powtarzającymi się elementami. Nie mogłem uwierzyć, że po tak wspaniałych widokach trafiam na nudny śmietnik. Jego wykonanie również pozostawia sporo do życzenia i miałem wrażenie, że ekipa Enslaved została

nijak do boskich rozwiązań z Heavenly Sword. Monkey nie nadąża za przeciwnikami, a jego ciosy bardzo często trafiają w powietrze. Gdy chłopak się rozkręci, to nie ma jak przerwać kombinacji albo zmienić kierunku ciosów. Olbrzymim problemem są również opóźnienia sterowania oraz praca kamery. Ta ostatnia daje się we znaki przez całą grę. Często zmienia się automatycznie, co powoduje, że biegając w lewo nagle kierujemy się w prawo. Najgorzej jest w trakcie potyczek, które – choć efektowne – są najgłupszym elementem Enslaved. Ninja Theory wystawiają całą armię różnorodnych przeciwników, na których trzeba mieć sposób, a na dokładkę dorzucają bossów. Czasami nie wystarczy też machnąć kijem, ale trzeba z niego strzelać, co irytuje z powodu czasochłon-

walki, na dobrą sprawę wszystkie mechanizmy rozgrywki to przeciwnicy, których musicie pokonać, by czerpać przyjemność z Enslaved. Jakby nikt nie testował tej gry i nie uzmysłowił jej twórcom, że trzeba popracować nad postawami.

Mimo wszystko nie mogę odmówić Enslaved kilku fenomenalnych poziomów i pomysłów. Zrujnowane wieżowce Nowego Jorku, w którym toczy się pierwsza połowa gry są przepiękne i na długo zapiszą się w mojej pamięci. Gra wspaniale wspiera graczy, nie pozwala im się zgubić, stawia jasne cele i zadania. Nie sposób też odmówić tej produkcji rozmachu, emocjonujących walk i różnorodnych pomysłów na zabawę. Elementy zręcznościowe zaskakują świeżymi motywami, w których ważna jest dynamika. W trakcie akrobacji walą się całe poziomy albo są w ruchu, jak w przypadku gigantycznej maszyny kroczącej. Przeciwnicy są różnorodni, na każdego z nich trzeba obrać odrębną strategię, a walki z najmocniejszymi z nich podnoszą poziom adrenaliny.

Niestety całą tę ciekawą i momentami piękną budowlę zbudowano na słabych fundamentach, które sypią się przez całą grę. A pod koniec zabawy po prostu się rozpadają, gdy trzeba walczyć z mrowiem przeciwników, pracą kamery i kiepskim sterowaniem. Tym samym kolejna ambitna produkcja Ninja Theory pokazuje, że ta ekipa powinna zatrudnić solidnych rzemieślników, by wspomogli utalentowanych artystów. ■■

OCENA

+ ŚWIAT GRY, FABUŁA, ANIMACJA POSTACI
- KAMERA, SYSTEM WALKI, OPÓŹNIENIA W STEROWANIU

PRZYGODA, KTÓRĄ WARTO PRZEŻYĆ I... PRZETRWAĆ

6.8/10

BRZYDKA PIĘKNOŚĆ

Mieli pisać w poprzednim numerze, że czepiam się wykonania twarzy, bo w Heavenly Sword podkreślono wygląd postaci na potrzeby scenek przerywnikowych. Szczerze? Nie obchodzi mnie to, bo chcę, żeby było ładnie. Włosy bohaterów w Enslaved są koszmarnie, daleko w tyle za Heavenly Sword. Bardzo boli też doczytywanie tekstów, ale to w końcu Unreal Engine i wszyscy wiemy, że niewiele zespołów potrafi go wykorzystywać. Mimo wszystko projekty niektórych poziomów są mistrzowskie. To najpiękniejsza zagłada ludzkości, jaką kiedykolwiek widziałem. Niestety w połowie gry pomysły się kończą i pozostają tylko wspomnienia o ruinach wieżowców, które przejęła przyroda. Trzeba to zobaczyć na własne oczy.

UBISOFT MÓGLBY ZWOŁAĆ SWOICH PRAWNIKÓW I POZWAĆ NINJA THEORY, BO W ICH GRZE ZNAJDUJĄ SIĘ PRAKTYCZNIE WSZYSTKIE PATENTY ZASTOSOWANE W PRINCE OF PERSIA

w połowie gry zmieniona na tańszych wyrobników, a powróciła dopiero na wielki finał.

SKACZ, WALCZ I KOMBINUJ

Rozgrywka Enslaved dzieli się na kilka elementów. Podstawa to wspinaczka w stylu serii Prince of Persia. Na dobrą sprawę Ubisoft mógłby zwołać swoich prawników i pozwać ekipę Ninja Theory, bo w ich grze znajdują się praktycznie wszystkie patenty zastosowane w Prince of Persia. Nawet moce Eliki zostały skopioowane w postaci mechanicznej ważki. Z perspektywy gracza to dobrze, bo mechanizmy są znane, lubiane i mniej więcej dopracowane. Niestety nie można tego samego napisać o systemie walki, który ma się

nego przetwarzania. Dobrego słowa też nie napiszę o sporadycznych „wyścigach” na chmurce unoszącej się pół metra nad ziemią, która źle reaguje na ruchy galką, wymyka się z kadru ślamazarnemu operatorowi, a wymaga doskonałej precyzji w prowadzeniu.

GDY GRANIE BOLI

Na początku recenzji napisałem o potworze, który ujawnia się pod koniec przygody z Enslaved. Producent zafundował nam epicki finał, w którym przy okazji wychodzą na jaw wszystkie błędy i niedoskonałości. Złowrogi boss będzie Was prześladował praktycznie od pierwszych minut zabawy, wysyłając swoich pomniejszych sługusów. Sterowanie, kamera, system

START THE PARTY

WIXĘ CZAS ZACZAĆ!



txt: GONZO

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Supermassive
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DZWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Początkowy wybór gier na PlayStation Move, które przy okazji premiery urządzenia zaproponowało Sony, to oczywiście pozycje mocno casualowe. Niemniej przy Sports Champions, które miejscami w zdumiewający sposób prezentuje możliwości kontrolera, Start the Party nie jest ani wymagające, ani też trudne. Od razu rzuca gracz na szeroką wodę w licznych minigrach, które nie wymagają wyjaśnienia dłuższego, niż jednym zdaniem. Przekłuj balony! Obudź ptaka! Wal młotkiem w krety! Dyscypliny są luzackie i zabawne, sprawdzają się w imprezowym gronie, ale w mojej opinii najbardziej zachwyceni będą najmłodsi – granie łączy pokolenia znacznie lepiej, niż tysięczny wspólny seans Shreka. Krzysztof Ibisz w tej grze to strzał w dziesiątkę. 7/10

Jak nie sposób uniknąć porównań do Wii Sports w przypadku Sports Champions, tak grając w Start the Party nie mogłem opędzić się od myśli, że komuś w Sony bardzo spodobało się WarioWare: Smooth Moves. Co prawda w grze dla Move'a nie ma chorych konkurencji w rodzaju wsadzania palucha do nosa, heblowania nart czy tańczenia w psychoklubie, ale i tak czynności, które trzeba wykonać w Start the Party do zwyczajnych nie należą. W najmniejszym stopniu.

KRZYSZTOF Z KOSMOSU

Już z ekranu tytułowego wita nas pełen entuzjazmu głos Krzysztofa Ibisza, którego udało się namówić do współpracy przy grze. Jak na czterdziestokilkulatka wypada znakomicie, przekrzykuje resztę dźwięków i robi to, co umie najlepiej – sprzedaje nawet najgłupsze pomysły w taki sposób, że zaczynają się człowiekowi podobać. Krzysztof aktywnie obserwuje poczynania gracza, więc jeśli coś nam nie wychodzi, słyszymy mobilizujący komentarz. Polski oddział Sony ma wyjątkowego nosa do lokalizacji gier – po raz kolejny z rzędu polska wersja językowa gry wypada zwyczajnie lepiej od oryginału. Jeśli będziecie kiedyś mieli kryzys wieku średniego, życzę Wam aby przebiegał identycznie jak u Ibisza.

Start the Party reklamowane jest jako gra rodzinna, więc siłą rzeczy ma więcej wspólnego z EyePetem niż niegrzecznym Wario. Zresztą, nie ma tutaj przewodniej postaci, za każdym razem konsola pstryka nam zdjęcie tego, co podstawimy do kamery (twarzy, łobuzy!) i taka fotka funkcjonuje jako awatar. Robienie głupich min jest silnie wskazane, wszak nikt nie chce grać ponurakiem. Otwarcie przyznam, że gdybym miał dychę lat mniej na karku i liceum wciąż przed sobą, to Start the Party należałoby do obowiązkowego rozkładu dnia. Zasada „im młodszy gracz, tym lepiej się będzie bawić” w tym przypadku sprawdza się bezbłędnie. Gra jest wręcz obłędnie kolorowa, ciągle coś się dzieje, a w tle przygrywa skoczna muzyka rodem z Benny Hilla. Nic tylko grać.

MASZ MISZ-MASZ

W około 20 minigierkach występują koty, kurczaki, robale, nie brakuje robotów, duchów

PLAYSTATION
MOVE
WYMAGANE

35



EVEREST MOICH MARZEŃ Fax twierdzi, że po wywiadzie z Ibiszem jest spełniony. Faktycznie zazdroścę mu tego niesamowicie, ale pocieszam się myślą, że tak jakby grałem z Krzysztofem w Start the Party. Śmieszniejsze jego teksty są chyba tylko w Polsce.



czy po prostu ludzików z wielkimi oczami. Najważniejsze, że nie powtórzono największej wady WarioWare i zawsze od razu wiadomo, na czym polega zabawa. Na przykład Na machaniu olbrzymim dzwonem, aby obudzić kanarka i dać mu czas na ucieczkę przed skradającym się kotem. Jest też przekłuwanie napompowanych rybek akwariowych czy golenie głowy rozczapierzonego troglodyty. Trochę zaskoczyła mnie konieczność bycia precyzyjnym w niektórych wypadkach, bo to tytuł skierowany wybitnie do graczy niedzielnych, ewentualnie wieczornosobotnich, ale oni także nie bywają dokładni. Nazwa kontrolera świetnie pasuje do Start the Party – ruchu tutaj co niemiara, nawet proste czynności zostały tak zmienione, aby gracz mógł się popisać zręcznością. Autorom zarzucić mogę tylko małą liczbę gier, bo dość szybko zaczynają się powtarzać.



Tytuł jest oryginalny przez kilka partyjek, potem każdy już wie co trzeba robić i nie ma efektu zaskoczenia. Nintendo w WarioWare znalazło złoty środek na niemal nieograniczone wydłużenie zabawy, a na dodatek umieściło w grze nawet kilkanaście minimisji. Wystarczy odrobić pozmieniać cel zadania, podmienić modele postaci albo przyspieszyć lub zwolnić tempo, żeby grało się zupełnie inaczej. Zdaje sobie jednak sprawę, że najmłodsi gracze raczej nie będą tak marudni, jak ja. Nie mam też żadnych wątpliwości, co do tego, że cała rodzina na pewno będzie się wybitnie bawić.

Przygotowane tryby imprezowe nie są zbyt rywalizacji i... To w zasadzie tyle. Zgadza się z autorami, że nie ma sensu komplikować tego typu rzeczy i do minimum skrócić konieczność przebywania w opcjach. Da się także grać samemu, ale proponowany tryb survivalu raczej nikogo nie rozgrzeje. Mamy limit czasu, losowe konkurencje i bijemy swoje własne rekordy. Od biedy można sprawdzić, jeśli goście się spóźniają lub już procentowo polegali, ale kupowanie Start the Party bez imprezowej ekipy na oku mija się z celem. Towarzysko sprawdza się wyśmienicie, to bardzo fajny dodatek do Buzza i Singstara. Warto rozważyć, jeśli szukacie gry imprezowej pokazującej, w którym kierunku może rozwijać się Move. Możliwości są spore. ■■

OCENA

7.0/10

KRZYSZTOF IBISZ, LUŻNY KLIMAT, WYGŁUPOM NIE MA KOŃCA
MINIGIER JEST MIMO WSZYSTKO ZA MAŁO

BEZ IMIENNYCH ZAPROSZEŃ

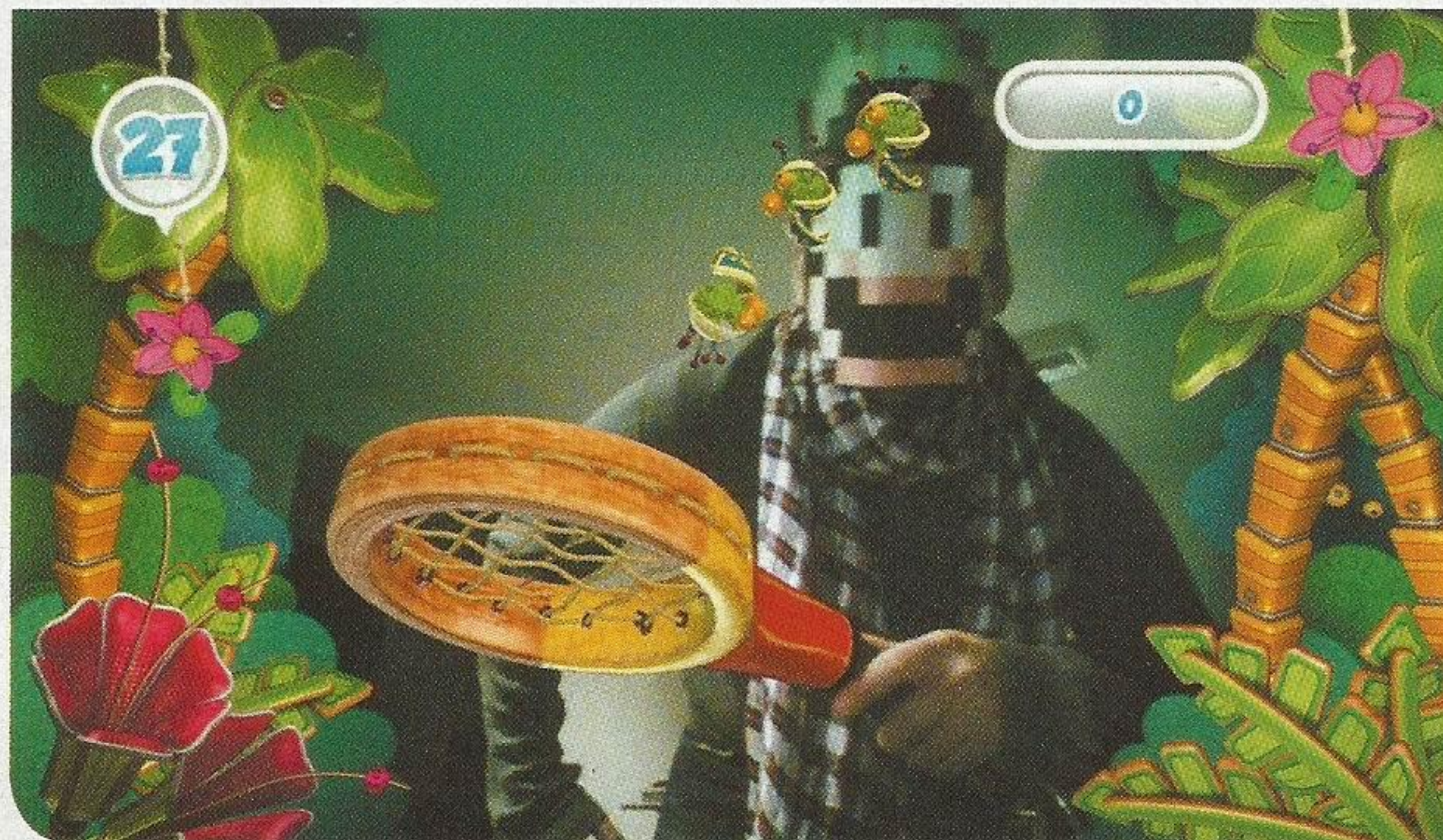


PRZYKRÓTKO Teraz developerzy od Move mają trochę czasu na złapanie oddechu. Oczekują drugiej części Start the Party z dużo większą liczbą minigier – co najmniej tak wykręconych, jak w WarioWare.

Jak grać po 40-ce



O żywiołowym dubbingu imiennika Banana napomknąłem w recenzji, ale z ciekawości sprawdziłem wersję angielską. Narrator świetnie wczuł się w rolę, chyba nawet aż za dobrze, bo modeluje głos, jakby jednocześnie udawał kilka różnych postaci z kreskówek. Ibisz jest po prostu sobą i genialnie pasuje do Start the Party. Dość powiedzieć, że na polskiej premierze Move prezenter świetnie się bawił słysząc... samego siebie. Jego „czerwona! A teraz niebieska!” odnoszące się do przekłuwania bałoniastych rybek już zawsze poprawi mi humor. Więcej Krzysztofów na neogo.pl.



FOTOPLASTYKONEM GO Ciężko powiedzieć, czego zdjęcia będą robić sobie gracze na imprezach zakrapianych „miodem”, ale całe szczęście gra nie udostępnia automatycznie tych fotek na portalach społecznościowych. Ufff...

N3 II NINETY-NINE NIGHTS

ZAGRAJCIE, A BARDZIEJ DOCENICIE DOBRE GRY



txt: MIELU

XBOX 360

- Wydawca: Konami
- Producent: Feelplus
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIEK ■■■■■■■■■■
MIOD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

GULASH: Japońska, czyżna głównie na ichni rynek, na którym Koei nieustępliwie atakuje co kilka miesięcy z kolejnym Dynasty/Samurai Warriors, a Capcom z Devil Kings. Swojego slashera w tych klimatach ma także Konami. 5/10

Jako (niegdyś) naczelny crapmaster NEO+ cierpię na pewną dolegliwość: niezrozumiałą normalnym graczom. Otóż, mam słabość do gier, które wszystkich odrzucają i poświęcam im znacznie więcej czasu, niż są tego warte. Fax tylko rzucił okiem na N3II i od razu stwierdził, że to straszny crap. Tymczasem ja grałem godzinami; oprócz prowadzenia głównego bohatera zaliczałem questy innych postaci, a także cofałem się do poprzednio zaliczonych misji i przechodziłem je jeszcze raz, by uciuć punkty na zwiększenie paska zdrowia postaci o kilka pikseli. Ninety-Nine Nights 2 to bardzo przeciętny, nawet słaby slasher, a jednak przykuł mnie na kilkanaście ładnych godzin do konsoli. Jestem chory?

WOOOW

Najprościej opisać N3II jako klon Dynasty Warriors – samotny rycerz, tudzież samuraj czy inna księżniczka (poważnie) walczy dosłownie z całą armią i wycina w pień tysiące przeciwników. Powiedzenie, że Herkules dupa kiedy wrogów kupa zupełnie nie sprawdza się w przypadku tej gry; wręcz przeciwnie – największą masakrę robi się wtedy, gdy bohater zostanie otoczony przez ocean przeciwników. Wszystko dlatego, że w większości są oni słabi, pod ciosami padają jak muchy, nie potrafią się skutecznie bronić, a poziomem inteligencji nie dorównują nawet planktonowi. Stoją jak zamurowani, gdy prosto na ich głowy opada potężny miecz. Walka z nimi jest zatem banalna, ale dość szybko się nudzi, choć akurat mnie do dalszej masakry zachęcał licznik combo i informacja o liczbie zabitych. Nie pamiętam, bym w jakiejś grze zrobił 3500 hit combo. Przyznaję, jest w tym coś niezwykle rajującego. Tym bardziej, że bohaterowie N3II mogą wykonać w trakcie walki aż cztery magiczne ataki, których używanie jest ograniczone jedynie czasem potrzebnym na ich regenerację. Nie ma problemu, by rozpocząć morderczy taniec z dwoma mieczami, następnie zrobić szybki dash przed siebie, wyrzucając kilkunastu przeciwników w powietrze, poprawić czarem wywołującym kilka wybuchów w linii prostej, a niedobitki wykończyć potrójną falą uderzeniową odpaloną



BIJ BOSSA Po misji następuje krótkie doczytanie danych, bohater pojawia się na małej, zamkniętej arenie i tam walczy z demonicznym bossmonsterem. Niektóre walki są trudne, inne banalne, widziałem takie w tysiącu innych gier. Nie warto się poddawać, bo trzeba będzie całą misję przechodzić od początku.



przez potężne walnięcie w ziemię. A gdy się człowiek postara, to pod koniec takiej kombinacji zdąży mu się naładować pierwszy użyty atak magiczny i da się go odpalić ponownie.

YOU WILL BE SUCKED

Najwięcej problemów w walce sprawiają lucznicy i latające potworki strzelające ogniowymi kulami albo lodem. Ciężko ustrzec się tych pocisków, a gdy bohater padnie, to oberwie ponownie zanim zdąży wstać – łatwo stracić w ten sposób pół życia. W mniejszych ilościach występują przeciwnicy, których nawet combo magicznych ataków nie wzrusza, więc w pewnym momencie trzeba zdecydować, czy próbować przechodzić nową misję, czy jedną z już zaliczonych, żeby podlevelować. Ta pierwsza opcja jest ryzykowna, bo checkpointy są ustawione skandalicznie rzadko, więc można narazić się na konieczność ponownego przechodzenia dużego fragmentu misji w razie śmierci bohatera. Z drugiej strony, levelowanie postaci jest żmudne, bo punkty zbiera się bardzo powoli. Nie można pozwolić sobie na swo-

bodne wydawanie ich na byle co, dlatego raz podpakowanych ataków magicznych będziecie używać już do końca gry. Zwyczajnie nie warto ich wymieniać na nowsze, ale słabsze. A to z kolei wprowadza monotonię do rozgrywki. Poza tym wracanie do już zaliczonych misji nigdy nie jest fajne, zwłaszcza gdy trwają ponad czterdzieści minut. Niby jest arena treningowa, ale szkoda, że gra nie powiadomiła mnie wcześniej o tym, że po trzydziestu minutach siekania mięsa armatniego za moje wysiłki dostanę okrągłe zero punktów.

Oprócz głównego bohatera Galena jest jeszcze kilka innych postaci, dla których przygotowano osobne scenariusze. Ich historie fajnie uzupełniają główny wątek fabularny. Tym większa szkoda, że jest on nędzny, bo N3II to jeszcze jedna opowieść o mrocznym, złym władcy, który postanowił zniszczyć świat i herosach z nim walczących. Buerk. Każdą postać od początku trzeba levelować, więc jeśli macie zamiar wymasterować tę grę, przygotujcie się na dobrych dwadzieścia, a nawet więcej godzin siekania i przechodzenia niektórych misji po kilkanaście razy.

N3II jest identycznym slasherem jak gry tego typu sprzed kilkunastu lat, niczego nowego nie oferuje, co uważam za krok wstecz. A do tego jest szary, ciemny i brzydki, więc lepiej pograć w poprzednią, bardziej kolorową część. ■■

OCENA 4.9/10

ŁĄCZENIE ATAKÓW ZWYKŁYCH Z MAGICZNYMI
NUDA, NĘDZNY KOOP, OPRAWA A/V, ŻMUDNE LEVELOWANIE
SZKODA CZASU, LEPIJ NADROBIĆ ZALEGŁOŚCI



W KOOPERACJI RAŻNIEJ Byłoby, ale nie wiedzieć czemu, autorzy gry wymyślili, że do koopa przygotowują osobne misje, niezwiązane z trybem fabularnym, a poza tym z drugim graczem nie da się grać na jednej konsoli, a jedynie online.



One million noobz



Wspomniany 3500 hit combo nie oznacza, że jednocześnie zatiukłem tylu wrogów. Zadałem tyle ciosów, ale licznik zabitych nawet nie dobił do tysiąca. I właściwie nigdy specjalnie więcej nie wskazywał, a spodziewałem się, że stanę do walki z dziesiątkami, a nawet setkami tysięcy sługusów mrocznego władcy. A gdy raz odłożyłem pada okazało się, że przez pięć minut dostałem ledwie kilka ciosów. Podstawowe mięso armatnie, czyli przytłaczająca większość wrogów, nie stanowi żadnego zagrożenia.





txt: ZOOLTAR

XBOX 360/PS3

- Wydawca: EA
- Producent: EA Tiburon
- Liczba graczy: 1-2 (2)
- Premiera: 22.10
- Dozwolone: od 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■

GULASH: Jak na debiut nowej serii – bardzo dobrze. Gra jest znacznie przystępniejsza niż UFC od THQ, a przy tym zwyczajnie ładniejsza. Dajcie jej szansę, jeśli odrzuciła Was gra Yuke's. 7/10

EA SPORTS MMA

ZAPRASZAMY DO OCTA... DO RINGÓW I HEKSAGONÓW ŚWIATA!

Jak wszem i wobec wiadomo, Electronic Arts rządzi na rynku gier sportowych. EA Sports robi się powoli marką równie rozpoznawalną, co dyscypliny, które promuje i chyba tylko NBA oraz krykiet nie są domenami, w których gigant z Redwood nie dominuje konkurencji. Ale EA to także wielka korporacja, która po pierwsze reaguje ospale, a po drugie nie zawsze ma nosa do obowiązujących trendów. Takim brakiem przenikliwości było zdecydowanie pogonienie Dany White'a, prezydenta Ultimate Fighting Championship, gdy zwrócił się z propozycją współpracy. Był to rok 2007 i UFC dopiero wychodziło z niszy do szerokich mas. White ufał się na spotkanie z szefami EA Sports i usłyszał, że mma nie jest prawdziwym sportem, więc nie ma co liczyć, że jeden z czołowych wydawców będzie zajmował się takimi bzdurami. Ciekaw jestem, jak dziś czują się ludzie, którzy wtedy podali czarną polewkę właścicielowi czwartego najpopularniejszego sportowego widowiska telewizyjnego

w USA (po baseballu, NFL i NBA). UFC zawojowało wyobraźnię Amerykanów, a sporty mixed martial arts z miejsca stały się niesamowicie popularne.

Rzecz jasna, takiego zjawiska nie da się ignorować. Najwyraźniej wystarczyły trzy lata, by EA Sports zauważyło, że walki mma to jednak sport, a boks przestaje powoli ludzi interesować. Fight Night 4 może tylko pomarzyć o sukcesie, jaki odniosło UFC Undisputed 2009. Teraz Elektrycy najwyraźniej przystąpili do ofensywy, której celem jest odzyskanie straconego gruntu.

WOJNA NA TWARZE

Brak licencji UFC to oczywiście ból, ale nie taki, którego nie dałoby się wytrzymać. EA MMA nie ma oktagonów, bo to zastrzeżony znak handlowy, nie ma też wielu z pierwszoplanowych zawodników, których walkami emocjonują się widzowie. Ale to nie znaczy, że w grze zobaczymy samych nieznanych albo wygenerowanych losowo fighterów. Wręcz przeciwnie – już na okładce witają nas legendarni Randy Couture i Fedor Emelianenko, jedni z najsympatyczniejszych zawodników wagi ciężkiej. Ale i w środku po oczach wali parę znajomych nazwisk – jest Bob Sapp, Frank Shamrock, czy Dan Henderson, albo szalony Jason Miller. Lista jest długa i choć nie wypada tak imponująco jak u konkurencji, to jest tu kim powalczyć.

W oktagonie nie zaważymy, ale ringi i heksagony już czekają. EA podpisało umowy z organizacjami Liga de Combate z Brazylii, United Fighters League z Wielkiej Brytanii, z japońskim Mystic i co najważniejsze z amerykańskim Strikeforce, które nie jest może tak

JUŻ PO PIERWSZEJ RUNDZIE ZAUWAŻYMY BEZ PROBLEMU JAK RÓŻNE JEST MMA OD UNDISPUTED. NIE JEST TO MOŻE TAKA RELACJA, JAK MARIO KART DO GRAN TURISMO, ALE PRAWIE

popularne jak UFC, ale ma wyrobioną markę. Nie jest więc tak, że miłośnicy mma odpalając grę nagle znajdują się w próżni. Pod względem licencyjnym miazgi nie ma, ale jest lepiej, niż można było się spodziewać.

Autentycznym zawodnikiem, z którym spotykać się będziemy najczęściej jest bez wątpienia Bas Rutten, występujący tu w roli trenera prowadzącego nas po stopniach kariery w mma. Kampania dla jednego gracza zaczyna się w klubie Ruttena, w którym uczymy się podstaw. Później będziemy jeździć po świecie, trenując z najbardziej znanymi zawodnikami, ale na razie wysłuchujemy tyrad pyskatego Holendra.

Tryb kariery nie jest w żaden sposób odkrywczy, bo tak jak wszędzie, sprowadza się do toczenia kolejnych

walk, poprzedzonych kilkoma tygodniami treningu w rozmaitych minigrach. Jest uproszczony, jak wszystko w MMA. Gracze zaprawieni w serii Undisputed wrzuszają ramionami, podkreślając że w grze UFC jest zarządzanie poziomem energii i wskaźnik przygotowania do walki, do której można dodatkowo ustalać gameplan. Tego wszystkiego w MMA nie ma – trenujemy podnosząc parametry, a potem przystępujemy do właściwego starcia. Żadnego mieszania, czysta forma.

Bardzo szybko okaże się, że w domowym „dojo” niewiele nowego można się nauczyć. Na szczęście Rutten zajmuje się nie tylko komentowaniem naszych poczynania, ale także ustawia nas z największymi znakomitościami świata mma. Wystarczy zarobić troszkę kasy, którą otrzymujemy oczywiście za wygrywanie walk, by wyruszyć na przykład do Las Vegas do Xtreme Couture, gdzie można popracować nad parterem, albo do Iowa, gdzie pod okiem Pata Mileticha ogarniemy nowe sztuczki w stojce. Każdy z trenerów może nas nauczyć jednego nowego triku na sesję, trwającą kilka tygodni, pomiędzy walkami, a oprócz tego w zależności od specjalizacji, pozwalają pracować nad różnymi aspektami naszego zawodnika. W ten sposób prostymi metodami budujemy takiego fightera, jaki nam odpowiada.

LET'S GET IT ON!

Tryb kampanii to przede wszystkim przedłużony samouczek, w którym można się dobrze otrzaskać z zasadami walki i sposobem grania w MMA. A skoro sterowanie jest tu zupełnie inne, niż w grze konkurencji, warto się w kampanię włączyć. Choćby po to, aby dobrze przygotować się do rozgrywki z kolegami. Bo wiadomo – fightery wymyślono głównie po to, by w zaciszu domowej kanapy pokładać się bez litości z kumplem.

Już po pierwszej rundzie zauważymy bez problemu jak różne jest MMA od Undisputed. Nie jest to może taka relacja, jak Mario Kart do Gran Turismo, ale prawie. Walka w MMA jest prosta i instynktowna. Wystarczy tylko kilka chwil by nauczyć się podstaw. Jeśli ktoś miał do czynienia z którąkolwiek z części Fight Nighta, to błyskawicznie ogarnie stojkę w MMA. Parter nie ma

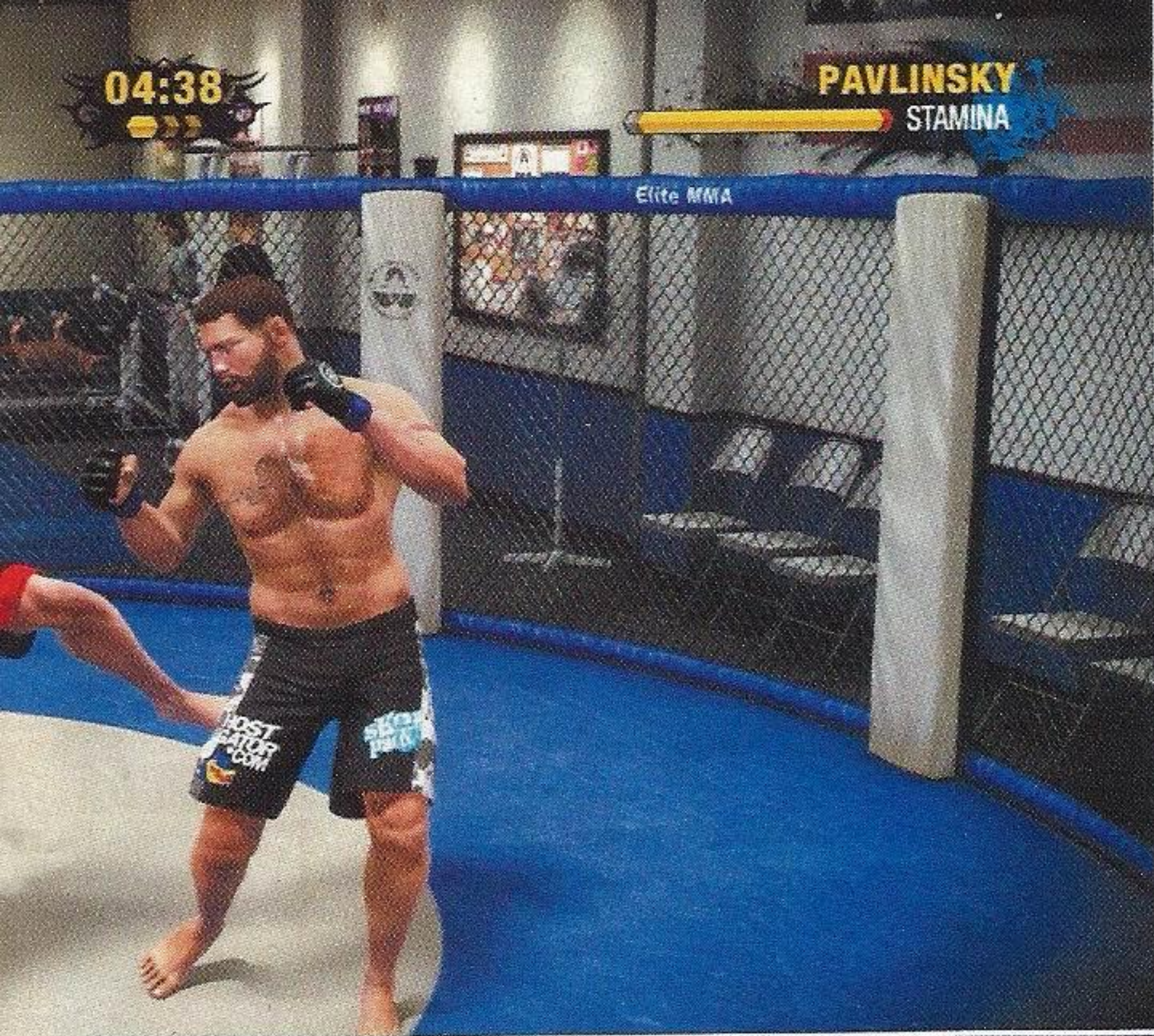


KILLER Jason Miller to prawdziwa bestia w ringu. Jest szybki jak błyskawica i świetnie radzi sobie w stojce, wyprowadzając kopnięcia. A jedno celne trafienie może oznaczać wygraną.



NIE COMBO PUDZIANA, TYLKO DO PARTERU Początkowo parter robi świetne wrażenie, ale szybko okazuje się, że jest strasznie wtórny, a wciskanie przycisków wypada znacznie gorzej niż techniczny i skomplikowany system z Undisputed. Z drugiej strony, ogarnięcie tego drugiego to prawdziwe wyzwanie.

04:38

PAVLINSKY
STAMINA

RECENZJE



PRZYSTĘPNA, ACZ ROZBUDOWANA MMA jest grą casualową, ale nie znaczy to, że zupełnie nie ma w niej taktyki. Zarządzanie energią jest kluczową sprawą – po rzucie przeciwnik zwykle traci połowę paska staminy stając się łatwym celem dla duszeń i dźwigni. Trzeba tylko dobrze zaplanować atak.



UDUS W trakcie tutoriala poświęconego nauce duszeń, autorzy MMA bezlitośnie nabijają się z „pucowania dżojpada”, czyli rozpaczliwego kręcenia prawym analogiem z Undisputed. Przyganiał kociol garnkowi.



absolutnie nic wspólnego ze skomplikowanym i rozbudowanym systemem z gry THQ. Tu wszystko sprowadza się do wciskania przycisków, trochę jak w QTE, tylko bez podpowiedzi pojawiających się na ekranie. Jeden przycisk to próba polepszenia pozycji, drugi to obrona. Jest jeszcze jeden do wykonywania poddań (submissions) poprzez dźwignie i duszenia. I to wszystko. Autorzy zarzekają się, że w rzeczywistości system jest głęboki jak Rów Mariański, bo wszystko zależy od odpowiedniego wycucia czasu. Cóż, mi cały czas wydaje się, że takie rozwiązanie to po prostu zaproszenie do Button-Mash-Fest 2010 i nie zmienia tego żadne zapewnienia, że jest inaczej. Owszem, trzeba baczyć na poziom energii (stamina), bo jeśli zjedzie za nisko, to nie ma szans ani na ataki, ani na obronę, ale to właściwie jedyny taktyczny element całego systemu, który pomimo prostoty, jest nieczytelny i daje dość losowe efekty.



Fajne wymyślono za to dźwignie. Zamiast wariackiego kręcenia analogiem, trzeba uderzać w przycisk w odpowiednim tempie, starając się cały czas kontrolować energię. Fachowy efekt Rentgena pokazuje jakie napięcie działa na dane kości, więc łatwo jest jednocześnie tak balansować zapasami, aby osiągnąć właściwy efekt.

Najmocniejszym elementem systemu walki jest stojka, która kontynuuje dobrą tradycję fightnightowego kręcenia analogami. Główną różnicą jest dodanie kopnięć wykonywanych po wciśnięciu lewego cyngla. Walki, które w UFC wyglądają jak pojedynki pacynek, tu są płynne i widowiskowe. Owszem, plomb leci więcej niż w walce mma, tak jak w FN wyprowadzało się kilka razy więcej ciosów, niż zadają bokserzy w trakcie prawdziwego pojedynku, ale cierpi na tym jedynie realizm, bo wrażenia są fantastyczne. Ważne jest wycucie odległości i unikanie uderzeń, bo celne kopnięcie w głowę może zakończyć starcie już po kilku sekundach. Są oczywiście kłince, z których



można wyprowadzać ciosy i kopnięcia, jest możliwość dopchania przeciwnika pod klatkę i wykonywania różnych typów rzutów. Nie da się ukryć, że w Undisputed, zwłaszcza w wersji 2010 wszystkiego jest więcej, ale w MMA walki wyglądają na całkiem zróżnicowane.

Gdyby nie słabująca walka w parterze, EA Sports MMA byłaby grą bardzo dobrą. A tak mam trochę wrażenie, że to taki Fight Night z na siłę doczepionym ground game. To zdecydowanie gra skierowana do odbiorcy casualowego, który chce sobie po prostu powalczyć, bez konieczności poświęcania wielu godzin na zrozumienie podstaw tego sportu. Graficznie bije konkurencję płynnością ruchów i jakością modeli zawodników, ale ustępuje w liczbie animacji i opcji. Undisputed to techniczna, hardkorowa gra sportowa. MMA jest lekką, ale przyjemną nawałanką. Pierwsze koty za płoty – mam nadzieję, że w kolejnej odsłonie będzie znacznie lepiej. ■■

OCENA

7.8/10

+ WALKA W STÓJCE, OPRAWA, PROSTOTA SYSTEMU WALKI
- NIECIEKAWY „PARTER”, POWTARZAJĄCE SIĘ ANIMACJE

MIXED MARTIAL ARTS DLA OPÓRNYCH

TYMCZASEM W POLSCE...

MMA w naszym kraju dopiero zaczyna zdobywać popularność. Specjaliści z poblązaniem patrzą na naszą rodzimą federację KSW, która w Stanach została ostatnio nazwana cyrkiem. Rzeczywiście, walka pseudo-celebryty Najmana z popularnym kickbokserskim Saletą nie miała wiele wspólnego z topowymi walkami mma, a 120-kilowy Pudziek, rozkładający w kilka sekund wielorybą Butterbeana, który najlepsze lata ma już dawno za sobą, nijak ma się do starc tytanów w stylu walki Carwin vs. Lesnar. Ale z punktu widzenia KSW zaangażowanie takich nazwisk to strzał w dziesiątkę. Bo to właśnie popularny Pudzian, a nie znacznie od niego lepszy Mamed Khalidov, przyciąga widzów przed ekrany telewizorów. Tak czy inaczej, popularność mma w Polsce rośnie i będzie rosła – nie mam wątpliwości.



MASS EFFECT 2: LAIR OF THE SHADOW BROKER

► Xbox 360 // Bioware // 800 MSP

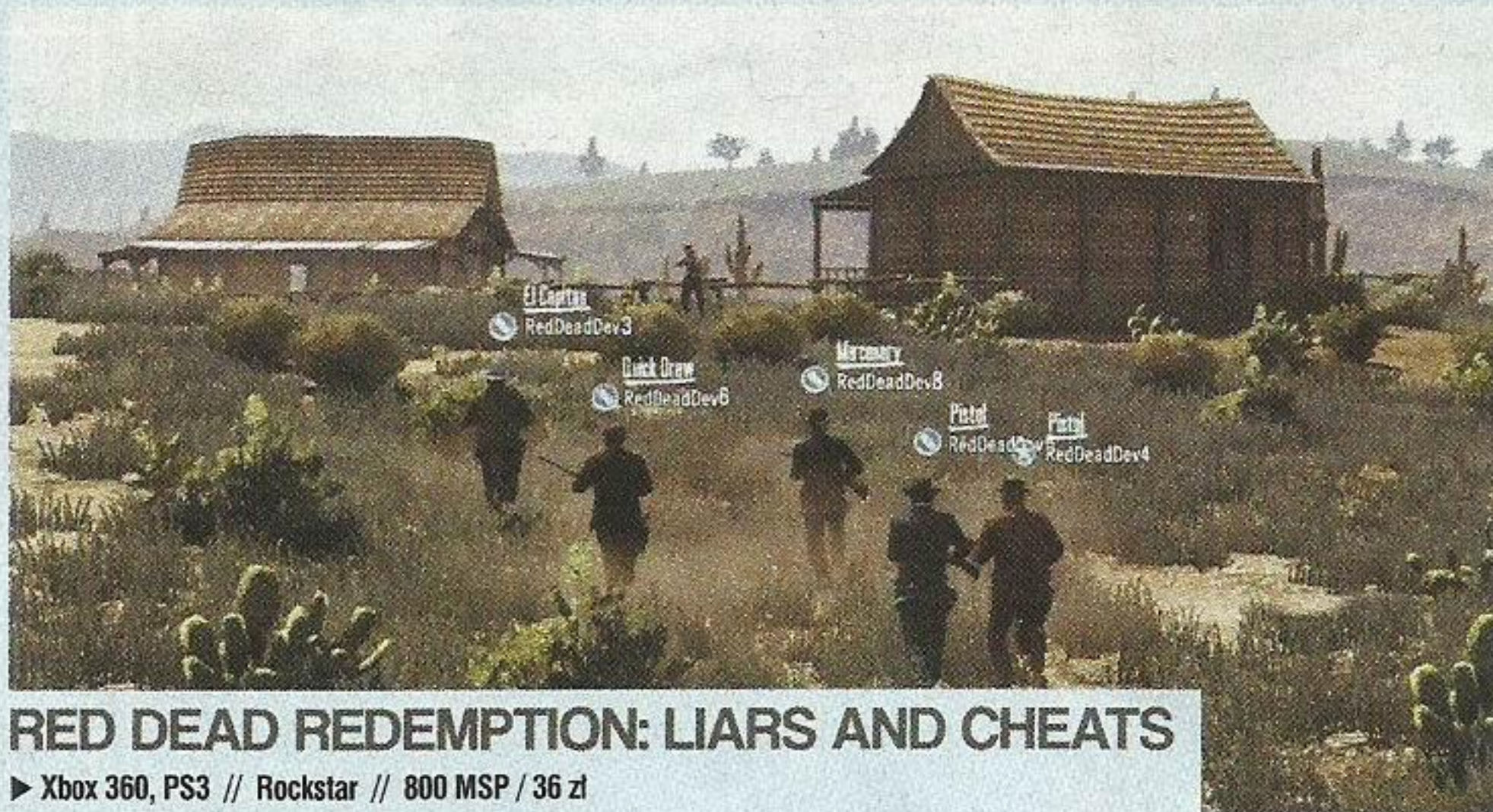
Trzeba przyznać, że na razie Mass Effect 2 traktowany jest dużo lepiej niż Dragon Age w kwestii DLC. Jasne, dodatki ukazują się rzadziej, ale dzięki temu udaje się utrzymać ich wysoką jakość, a Kryjówka Handlarza Cieni jest tego kolejnym dowodem. Tym razem nie mamy jednak do czynienia z poboczną historijką, jak to było w przypadku Overlord, a ze swego rodzaju pomostem, tudzież pierwszym wprowadzeniem do nadciągającej nieuchronnie, choć jeszcze odległej, trzeciej części gry. Fanów z pewnością ucieszy fakt, że w opowiedzianej tu historii pierwszoplanową rolę odgrywa nasza stara znajoma Liara. A jeśli przyszło Wam rozkochać w sobie kosmitkę w pierwszym ME i macie na to dowód w postaci stosownego save'a, niniejszy DLC pozwoli Wam pogłębić znajomość, a kto wie – może też rozpalić na nowo uczucie.

Drugą z głównych postaci jest oczywiście tytułowy Broker, od zawsze tajemniczy i nieuchwytny. A przynajmniej jak dotąd, bo w końcu przyszła pora na bezpośrednią konfrontację. Od razu dodam, że Handlarz pojawia się tu osobiście. A kim lub czym się okazuje? Nie zepsuję Wam niespodzianki. DLC jest w miarę długie, choć bez przesady – pokonanie całości nie zajmie większości graczy więcej niż trzy godziny. Dodatkową atrakcją, która może przedłużyć zabawę jest otrzymywany po zakończeniu bonus w postaci... Nie, nie zdradzę, bo co domyślniejsi gracze mogliby uznać to za spoiler. Jeśli jednak ktoś lubi sobie poczytać, nie będzie rozczarowany.

Poza tym, to klasyczny ME – sporo walki, sporo świetnie napisanych dialogów... Jest nawet nowinka w postaci pościgu latającą taryfą po zatłoczonych aerostradach Illium – kapitalny pomysł, choć wykonanie mogłoby być lepsze. Ale jako chwilowy przerywnik pasuje i sprawdza się nieźle. Oczywiście w sferze audio/video, to produkt z najwyższej półki.

Jeśli miałbym się do czegoś przyczepić, to niestety mało tu naprawdę ważkich wyborów i możliwości wpłynięcia na bieg historii. Rozumiem, że autorzy chcą przełożyć wiele decyzji gracza do ME3 i próbują nie zapędzić się w kozi róg z nadmiarem opcji, ale nikt im nie każe tłuc drobniący DLC – mogli wydać jedno, większe rozszerzenie. Tak czy siak, dla fanów to wciąż mus. ■■ DrMax

8.5/10



RED DEAD REDEMPTION: LIARS AND CHEATS

► Xbox 360, PS3 // Rockstar // 800 MSP / 36 zł

W poprzednim miesiącu Sas dość surowo obszedł się z pierwszym płatnym DLC do westernowego eposu Rockstar – w sumie słusznie, co dowodzi wydany właśnie dodatek. Wyceniony na dokładnie tę samą kwotę Liars & Cheats pokazuje jak powinno wyglądać przedłużanie żywotności udanego tytułu.

Ilość dodanych tu elementów naprawdę budzi szacunek – nowe skiny, nowe wyzwania, nowe tereny do polowań, nowa broń (niszczycielska strzelba na eksplodujące pociski). Gwiazdy rocka przygotowały też kilka całkiem świeżych trybów gry, które z pewnością doceni każdy, kto (podobnie jak niżej podpisany) wciąż nie może oderwać się od trybu multi (ostatnio ze zgrozą stwierdziłem, że niedługo stuknie mi w tymże ponad setka godzin). Od razu jednak wypada dodać, że osobnicy zainteresowani wyłącznie grą jednoosobową nie znajdą tu wiele dla siebie – zaledwie wspomnianą już broń i zestaw przeznaczonych dla niej wyzwań.

Za to w kwestii multi... Olala, od czego tu zacząć? Z pewnością miłym akcentem jest umożliwienie wieloosobowych partii pokera i liar's dice – niby nic takiego, ale zaręczam, że z kilkoma graczami przy jednym stole, przerysującymi się zarzutami o blef, zabawa może być naprawdę przednia. Chyba, że akurat przyłączy się ekipa Niemców – Winnetou krzyczący „Hände hoch” to przy tym betka. Równie rajcowne potrafią być wyścigi konne – zawody podzielono na grand prix po 3-5 biegów, a rumieńców temu trybowi dodaje możliwość wpakowania konkurentom kulki w plecy. Ale bez obawy – autocelowanie jest tu zawsze wyłączone, a amunicja nie odnawia się, co odpowiednio utrudnia nieuczciwe zagrywki. Last but not least, tryb stronghold to spełnienie marzeń tych, którzy czekali na drużynowe napady na pociąg czy obronę miasteczka przed bandytami. Co prawda tego pierwszego jak na razie w grze nie uświadczymy, ale i tak jest świetnie, zwłaszcza z w miarę zgraną drużyną – wówczas potencjał do taktycznych zagrań jest naprawdę spory. Acha, jakby tego wszystkiego było mało, tryb free roam doczekał się także kilku nowych kryjówek gangów do rozstrzelania.

Biorąc to wszystko pod uwagę, nie pozostaje mi nic innego tylko polecić „Kłamców i oszustów” każdemu grającemu w RDR w sieci. ■■ DrMax

9.0/10



DRAGON AGE - POCZATEK: GOLEMY AMGARRAKU

► Xbox 360, PS3 // Bioware // 400 MSP / 18 zł

Mając w pamięci dotychczasowe, mocno nierówne dodatki do Dragon Age, byłem ciekaw jak wypadną Golemy. Czy będziemy mieli do czynienia z porządnym kawałkiem DLC, czy wyciskaczem kasy à la Kroniki Pomiotów? W tym akurat przypadku prawda leży pośrodku. Przede wszystkim, miłym akcentem jest możliwość zaimportowania postaci z DA lub któregośkolwiek z poprzednich dodatków. Opcja ta jest o tyle mile widziana, że GA jest chyba najtrudniejszym jak dotąd epizodem DA – zwłaszcza na wyższych poziomach trudności nawet bardzo doświadczony bohater może mieć problemy z rozwaleniem czyhającego na końcu bossa. Ale od początku...

Akcja dodatku rozgrywa się w całości pod ziemią w zapomnianym mieście krasnoludów. Nasz strażnik zostaje wezwany, by wziąć udział w misji ratunkowej, mającej na celu odnalezienie zagubionej ekspedycji karłowatych inżynierów. Szybko okazuje się, że brodacze przeprowadzali bardzo ryzykowny eksperyment, który – niespodzianka – wymknął się spod kontroli, a nam przyjdzie po nim posprzątać. Historijka nie powala, ale też nie zaniża specjalnie poziomu, do którego przyzwyczailo nas Bioware.

Największą wadą GA jest stosunkowo niewielki obszar, po którym przyjdzie się poruszać drużynie. Czas rozgrywki (i tak niezbyt długi) przedłużono sztucznie, zmuszając gracza do kilkukrotnego biegania w tę i z powrotem, przechodząc do różnych wymiarów (przy czym zmieniają się przeciwnicy, przedmioty i kolor aury oblekającej ekran). Jeśli więc ktoś na dźwięk słowa „backtracking” dostaje napadu spazmów, lepiej niech trzyma się od tego DLC z daleka. Zabrakło też jakichkolwiek wyborów – całość jest całkowicie liniowa i oparta niemal w stu procentach na walce. Przynajmniej autorom chciało się nagrać garść nowych dialogów, dzięki czemu Golemy uniknęły pułapki, w którą wpadły Kroniki Pomiotów i gracz nie odnosi wrażenia, że gra w komercyjnie wydany mod. Jeśli ktoś cierpi na wieczny głód Ery Smoków i nie przeszkadza mu brak rozbudowanej fabuły – ot, po prostu chce sobie pobiegać i pohack'n'slashować – to spokojnie może wybulić tę nie tak znowu dużą kwotę. ■■ DrMax

6.5/10



DRAGON AGE - POCZATEK: POLOWANIE NA CZAROWNICE

► Xbox 360, PS3 // Bioware // 560 MSP / 26 zł

Wygląda na to, że Bioware naprawdę zamierza wydusić ze swojej epopei fantasy ostatnie soki. Nie ma miesiąca bez kolejnego płatnego DLC do Dragon Age, ale w sumie nie ma się co dziwić. Firma obiecywała intensywne wsparcie sieciowe, a w obliczu zbliżającej się nieuchronnie premiery DA2 nie ma co zwlekać, trzeba wypuszczać dodatki póki jeszcze kogokolwiek interesują.

Najnowsze DLC z kilku powodów zasługuje na szczególną uwagę. Po pierwsze, wszystko wskazuje na to, że jest to ostatni epizod z udziałem stworzonego przez nas Szarego Strażnika. Po drugie, w przeciwieństwie do pozostałych dodatków, ten kontynuuje wątek fabularny z podstawowej gry. Bogiem a prawdą, wygląda na to, że Bioware postanowiło chybkiem dokończyć historię jednej z ciekawszych postaci – wiecznie naburmuszonej i zadzierającej nosa wiedźmy Morrigan. Czy im się udało? Nie do końca. Jeśli ktoś ma nadzieję na ostateczne zamknięcie historii czarownicy i wyjaśnienie nie skrywanych przez nią tajemnic, może się mocno rozczarować. Morrigan pojawia się tu dosłownie na ostatnie pięć minut i właściwie nie ma zbyt wiele do powiedzenia. Dodatkowym zgrzytem jest błąd (potwierdzony przez Bioware – być może kiedy czytacie te słowa udało im się już go poprawić) polegający na tym, że dodatek nie bierze pod uwagę, jaką decyzję podjął gracz na końcu DA – historia opowiedziana w DLC jest identyczna dla wszystkich graczy, niezależnie od tego, czy przystali na ofertę wiedźmy, czy nie. To duży minus jak na dodatek do RPG.

Poza tym jednak nie jest źle. Poszukiwanie Morrigan składa się na około trzy godziny całkiem solidnej rozgrywki. Dostajemy świeżą drużynę – wiernego psiaka plus dwie postacie, przy czym nie da się ukryć, że powielają one schemat zderzających się osobowości à la „Alistair – Morrigan” z podstawowej gry. Spory jest także zwiedzany teren; co prawda większość z lokacji widzieliśmy już wcześniej, ale zaludniono je świeżym mięsem armatnim i nowymi świecidełkami do znalezienia. Nasza postać powróci m.in. do wieży magów, elfickich ruin i znanego z Przebudzenia cmentarzyska smoków. W sumie Polowanie na czarownicę jest solidnym dodatkiem, ale teraz niech lepiej Bioware weźmie się już pełną parą za „dwójkę”. ■■ DrMax

7.5/10

YOU TALKIN' TO ME? Pamiętacie, gdy po raz pierwszy przemówili bohaterowie Final Fantasy w FFX? Teraz dubbing to standard. Square Enix wybrało świetnych aktorów, a szczególnie dobrze wypadają dziwaczne akcenty cudaków Disneya.



GDZIE OPERATOR?

To podpis, w którym narzekam na pracę kamery. Zaskoczeni? Jeżeli lubicie gry akcji w 3D na PSP, to przyjmiecie to na klatę.



KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP



txt: FAX

PSP

- Wydawca: SquareEnix
- Producent: SquareEnix
- Liczba graczy: 1 (6)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA:
DŹWIĘK:
MIOG:
DESIGN:

MIĘŁO: Podoba mi się to, że Birth By Sleep to w rzeczywistości trzy przygody w jednej grze, ale absurdalnie długie i częste doczytywanie danych zniechęciło mnie do zabawy. Sytuację ratuje opcja instalacji danych na memorcie, tylko trochę smierdził mi to lenistwem developera.

7/10

JEDNA GRA, TRZY HISTORIE, KILKADZIESIĄT GODZIN ROZGRYWKI

Square Enix zarabia miliony na Kingdom Hearts, ale to tylko umiejętność dojenie krowy, bo więcej wyszło ulepszonych wersji tej serii niż pełnoprawnych kontynuacji. Wystarczy przypomnieć Final Mix, Final Mix+, konwersję Chain of Memories z GameBoy Advance na PlayStation 2, czy Coded z telefonów komórkowych na Nintendo DS. Teraz w końcu pojawia się zupełnie nowa gra, która w tym momencie jest przeznaczona tylko i wyłącznie na PSP. Ciekawe, jak długo pozostanie exclusivem.

ZŁO DOBREM ZWYCIĘŻAJ

Fabula skupia się na przygodach trójki nowych postaci i rozgrywa się dziesięć lat przed oryginalnym Kingdom Hearts. Terra, Ven i Aqua (wszyscy korzystają z Keyblade'a) zostają rozdeleni na początku gry, co oznacza, że gracze otrzymują trzy oddzielne kampanie. Taki podział rozgrywki zawsze urozmaica zabawę, zwłaszcza, że bohaterowie dysponują unikalnymi zdolnościami. To niemalże trzy oddzielne gry, na dodatek każda ma swój oddzielny plik zapisu, ale dopiero połączenie tych niezależnych historii pozwoli zrozumieć zakręcony scenariusz Birth By Sleep. Jego siłą napędową jest Xehanort, czyli główny zły, którego trzeba dopaść i powstrzymać zanim zniszczy świat. Od czasu Final Fantasy VII i pościgu za Sephirothem wiemy, że taki motyw świetnie się sprawdza. I nie inaczej jest w Birth by Sleep. Fabuła wciąga, a liczne filmy i scenki przerywnikowe udowadniają, że Square Enix nadal zna się na rzeczy. Naturalnie swoje trzy grosze dorzuca Disney, którego przebogaty świat doskonale nadaje się na plac zabaw dla graczy, ale o tym wiemy od ośmiu lat, gdy po raz pierwszy zobaczyliśmy to przedziwne małżeństwo. Mimo wszystko czuć zmęczenie materiału, bo ile razy można poznawać młodego Herkulesa, kaczora Donalda i resztę wesolej ferajny?

KLUCZOMIECZ DOBRY NA WSZYSTKICH

Pod względem rozgrywki ciężko pisać o nowej jakości, ale nie dziwię się, że producent nie chce zmieniać systemu, który spodobał się graczom. To nadal JRPG akcji, więc będziecie walczyć, zwiedzać baśniowe krainy i wykonywać zadania. Oczywiście, nie brakuje również minigier – na przykład tanecznych, czy wyścigów. Najważniejsze są pojedynki w czasie rzeczywistym oraz rozwój postaci. Liczba dostępnych zaklęć, umiejętności i przedmiotów poraża swoim ogromem i pozwala każdemu stworzyć unikalny styl gry. To oznacza, że poza masakrowaniem jednego przycisku odpowiedzialnego za atak, trzeba odpalać pioruny, kule ognia i cały ten magiczny asortyment, do którego przyzwyczało nas Square Enix w swoich grach. Dobrze też sprawdza się D-Link, czyli nowy mechanizm pozwalający na wymienianie się zdolnościami ze sprzymierzeńcami. Równocześnie udało się w tym wszystkim utrzymać tak wielką prostotę i intuicyjność, że nikt nie pogubi się w niezliczonych ekranach opcji.

CIERPLIWOŚĆ WYMAGANA

Kingdom Hearts pokonało możliwości PSP. Gra oferuje przepiękną, bajkową oprawę graficzną, która zachwyci posiadaczy przenośnej konsolki Sony, ale jakim kosztem? Większość czasu spędzicie na oglądaniu czarnego ekranu, bo Birth by Sleep nieustannie doczytuje dane. To tak, jakby film był przerywany reklamami co dwie minuty. Mogłoby to być najlepsze dzieło światowej kinematografii, ale widzi i tak nie byłby w stanie go docenić. To w końcu konsolka przenośna, którą gracze odpalają czasami tylko na kwadrans i ciężko im będzie zrozumieć dlaczego

go połowę tego czasu zajmuje bezlitosny napis „loading”. Tu nawet wejście do menu trwa przerażająco długo. Sytuację ratuje zainstalowanie gry, ale nie każdy ma kilkadziesiąt mega wolnego na karcie pamięci, a i tak możliwość przzerwarcenia plików pojawia się dopiero po godzinie rozgrywki, gdy Birth by Sleep rozdziela się na trzy kampanie. Square Enix powinno dodawać darmowy Memory Stick, bo bez niego granie zwyczajnie traci sens.

Historia, którą mają do opowiedzenia Terra, Ven i Aqua, to kolejna, wielka, „hollywoodzka” produkcja na PSP. Decydując się na Kingdom Hearts dobrze zainwestujecie pieniądze; każda z trzech przygód to kilkanaście godzin solidnej rozgrywki. To także gra skierowana do fanów serii, gdyż nie zabraknie w niej licznych nawiązań do pierwszej części. Gracze lubią gdy się o nich pamięta, co widać choćby na przykładzie Halo: Reach. I szkoda tylko, że Disney nie tworzy już zbyt wielu nowych bohaterów i filmów, bo cierpi na tym i świat Kingdom Hearts. ■■

OCENA **8.2/10**

TRZY HISTORIE, BAJECZNA OPRAWA, SYSTEM WALKI
BEZ KARTY PAMIĘCI PRAKTYCZNIE NIE DA SIĘ GRAĆ

MICKEY WALCZY NIE GORZEJ NIŻ KRATOS I GANTY

Multiplayer w JRPG



Nadal podchodzę do takich twórców z dużym dystansem, ale skoro walka toczy się w czasie rzeczywistym, to czemu nie skopać tylko prawdziwemu graczowi? Maksymalnie może być ich sześciu, a swoje umiejętności sprawdzają w czterech trybach. Wyścigi i gra planszowa to miłe dodatki, ale najlepsze jest danie główne, czyli deathmatch i survival (horda z Gears of War jest już wszędzie). Nie oczekujcie cudów, ale walczy się naprawdę dobrze. Fajny bonus do i tak rozbudowanej gry.



HARDKOR Dobrze się zastanówcie przy wyborze poziomu trudności. Gra będzie Was namawiać do poświęceń, bo im trudniej, tym większe szanse na bonusowe zakończenie. Dla normalnych pozostaje opcja obejrzenia go w serwisie YouTube.



Long ago, Maleficent cursed her.
Now she's stolen her heart.



txt: KAXI

WIT

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Team Ninja
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA

DŹWIEK

MOD

DESIGN

MIEŁU: Nie spodobało mi się to zagłębianie w przeszłość Samus. To niemal tak, jakbym miał dowiedzieć się wszystkiego o Master Chieffe. No i ten japoński patos... Buerk. Other M może być niezjadliwy dla każdego, kto zna Metroida tylko z serii Prime. Nie zachwycają projekty poziomów, zagadki są proste, szukanie ukrytych przedmiotów jest trochę zbyt łatwe. To dobra gra. Ale nie Prime. 7/10

METROID: OTHER M

SAMUS ARAN TEŻ MIAŁA KIEDYŚ NAŚCIE LAT

Choć korzenie serii Metroid sięgają początków konsolowego grania, kojarzy się ona większości graczy z trylogią Prime od Teksasńczyków z Retro Studios. W tym miejscu trzeba jednak wyraźnie zaznaczyć, że Metroid to nie to samo, co Metroid Prime. MP wprowadziło sporo zmian, jak choćby widok fpp, które wcale nie są nieodłączne dla całego uniwersum. Jak możecie wywnioskować z tytułu, Other M jest kontynuacją „starej” linii Metroidów. Ale nie tylko. To w końcu nowa gra, więc musi również wprowadzać do zabawy jakieś świeże elementy. W tym przypadku jest to przede wszystkim fabuła – wyjątkowo rozwinięta, skupiająca się na osobie łowczyni nagród, Samus Aran. I właśnie tu leży pies pogrzebany.

WHO'S THAT?

Do tej pory fabuła w Metroidach była albo szczątkowa, albo nie skupiała się na głównej bohaterce. Samus pozostawała zawsze tą milczącą, tajemniczą, zakutą w zbroję postacią, przez co urosło wokół niej sporo mitów. Część fanów wykoncypowała sobie, że brak jakichkolwiek informacji na jej temat jest sam w sobie wskazówką i Samus to zimny, zamknięty w sobie kobiecy odpowiednik Marcusa Fenixa. Jeśli również i Wy macie podobne wyobrażenie, musicie przygotować się na szok. Other M skupia się na przeszłości łowczyni oraz jej wewnętrznych przeżyciach, więc nie zabraknie skrajnych emocji oraz rozterek. Wiem, że już samo to może niektórych

odrzuć od gry. Zwłaszcza, że w odróżnieniu od ostatnich trzech części została zaprojektowana przez Japończyków, którzy lubią się w patosie i symbolicznych gestach. Jeśli więc widok Samus roniącej łzę wydaje Wam się absurdalny, to musicie otworzyć się szerzej na nowe, by czerpać przyjemność z obcowania z Other M. W końcu za historię odpowiada Yoshio Sakamoto, jeden z ojców serii, więc nie da się powiedzieć, że za robotę wziął się jakiś ignorant. Mnie takie podejście do bohaterki przypadło do gustu i zaliczam je zdecydowanie na plus, podobały mi się szczególnie monologi oraz narracja prowadzona przez Samus. W retrospekcjach Other M przenosi gracza do momentu, kiedy Aran, jako młoda dziewczyna, była buntowniczą członkinią sił Federacji Galaktycznej, można więc zobaczyć, jak ewoluował jej charakter. Wracając jeszcze na chwilę do fabuły, wprowadzenie postaci Adama Malkovicha uważam za genialnie posunięcie. To dowódca oddziału, na który Samus natyka się w kosmicznej bazie, a przy okazji jej były zwierzchnik i jedna z niewielu osób, którą uważa za przyjaciela. Dzięki niemu pod kątem fabularnym Other M ma dwoje bohaterów o równorzędnym statusie. A właściwie Adam jest nawet ważniejszy...

EPIKA

Rozpisałem się o fabule, ponieważ w nowym Metroidzie jest naprawdę istotna. Równie ważne jest, jak została przedstawiona. Przede wszystkim, Other M jest wypełnione epickimi przerywnikami, zarówno renderowanymi, jak i na silniku gry. Wreszcie Metroid został potraktowany tak, jak na to zasługuje, czyli w sposób filmowy. Jak stwierdzili autorzy, dwuwarstwowa płyta DVD została wypełniona po brzegi, doszło nawet do tego, że musieli ścinać ułamki sekund filmików, by się zmieścić. Po drugie, wszystkie teksty w grze zostały zdubbingowane. Niektórym aktorom podkładanie głosu wyszło lepiej, innym niestety znacznie gorzej. Głos Samus również nie jest bez wad: bohaterka brzmi sztucznie w trakcie rozmów, ale wypada o wiele lepiej, gdy coś wspomina. Za to do muzyki nie mam najmniejszych zastrzeżeń i gdybym mógł ją oddzielić w oceniaczce od dźwięku, byłaby dycha.

Podczas przemierzania kosmicznej bazy towarzyszą graczom tajemnicze melodie momentalnie kojarzące się z filmami SF. Prawdziwym majstersztykiem są zaś orkiestrowe kawałki podkreślające powagę i rozmach najważniejszych wydarzeń. Kompozycja leżąca podczas napisów końcowych jest moim zdaniem tak genialna, że spokojnie mogłaby konkurować z motywami z Gwiezdnych Wojen. Nawet jest trochę podobna do marszu Imperialnego.

PERSPEKTYWA

W kwestii rozgrywki Other M łączy stare z nowym. W tym przypadku oznacza to, że łączy dwie różne perspektywy, z jakich toczy się akcja. Przez większość czasu rozgrywka jest ukazana z boku, co ma przypominać pierwsze, dwuwymiarowe odsłony serii. W takim widoku przemierza się bazę i walczy. Wystarczy jednak wycelować w telewizor wilotą, normalnie trzymanego bokiem, by gra automatycznie i bardzo płynnie przeskoczyła w tryb fpp. Tylko w ten sposób da się lockować na celach i posyłać rakietę. Widok z oczu przydaje się także do rozglądania się po otoczeniu i spojrzeniu na nie z innej, nomen omen, perspektywy, co ułatwia znajdowanie sekretów i ukrytych przejść. Haczyk tkwi w tym, że w trybie fpp nie da się poruszać, zupełnie jak w starych MGSach. Jest to dość niewygodne, ale przez większość czasu sprawdza się głównie dzięki temu, że przejście między perspektywami jest bardzo szybkie, a akcja



SLABE Czasami gra wrzuca gracza na siłę w tryb fpp i nie pozwala z niego wyjść, dopóki ten nie znajdzie jakiegoś drobiazgu, często ledwo widocznego. To taki wątek przygodowy, ale bardzo niedopracowany. Raz męczyłem się dziesięć minut, zanim natrafiłem przypadkiem na trzy zielone piksele.



SPRYTNE Choć akcja ma miejsce w bazie kosmicznej, otoczenie jest dość zróżnicowane. Wszystko dzięki hologramom, a właściwie holodekom jak w Star Treku. Najfajniejsza w tym wszystkim jest możliwość ich wyłączenia.



MOCNE Od czasu do czasu kamera ustawia się nad ramieniem Samus, niczym w czwartym Residente, a sama bohaterka zwalnia do dostojnego kroku. Choć w takich momentach nigdy się nie walczy, skutecznie budują one napięcie.



odrobinę zwalnia, gdy celuje się z widoku z oczu. Niestety, jeden z ostatnich bossów, który wymagał ode mnie szybkich skoków między tpp, a fpp, napsuł mi sporo krwi – właściwie był to jedyny przypadek, kiedy przeklinałem ten eksperymentalny system. Jednak należy go odnotować.

BADASS

Większość walk odbywa się w klasycznym metroidowym widoku z boku. Na początku system wydaje się aż zbyt prosty, ponieważ zastosowano autocelowanie,

w Metroidzie nie brakuje obowiązkowej dawki wracania po własnych śladach z nowymi mocami, by odkrywać niedostępne wcześniej przejścia i power-upy. Jeżeli chodzi o funkcje zbroi Samus, tym razem nie traci ona ich w dziwnych okolicznościach na samym początku gry. Zamiast tego podporządkowuje się wspomnianemu Adamowi, dowodzącemu akcją ratunkową w bazie kosmicznej i odblokowuje poszczególne zdolności, gdy otrzymuje jego autoryzację. Momentami wydaje się to dziwne – przecież od razu mogłaby dostać pozwolenie na wykorzystanie pełni swoich



Team Ninja przy tej produkcji. Jest szybciej, bardziej efektownie, można nawet powiedzieć, że gra została stworzona z myślą o masowym odbiorcy, ale czy to źle? Bawiłem się doskonale, te kilkanaście godzin z grą minęło jak z bicia trzaski. Końcówka to prawdziwe mistrzostwo i pozostawia u gracza sygnące poczucie satysfakcji, a i bonusów nie brakuje; jest choćby możliwość obejrzenia wszystkich scenek z gry. Tuż po napisach końcowych skorzystałem z tej opcji i obejrzałem ostatnie dwadzieścia minut przygody jeszcze raz – takie zrobiła na mnie wrażenie. Mam nadzieję, że doczekam się kontynuacji. ■■

OCENA

9.0/10

■ ŚWIETNA OPRAWA A/V, ROZMACH, EFEKTOWNE WALKI, POZIOM TRUDNOŚCI
■ FANATYCZY TRYLOGII PRIME MOGĄ TEGO NIE PRZEŁKNĄĆ

TO NIE JEST PRIME, TO OTHER: M!

CZUĆ RĘKĘ TEAM NINJA PRZY TEJ PRODUKCJI. JEST SZYBCIEJ, BARDZIEJ EFEKTOWNIE, MOŻNA NAWET POWIEDZIEĆ, ŻE GRA ZOSTAŁA STWORZONA Z MYŚLĄ O MASOWYM ODBIORCY, ALE CZY TO ŹŁE?

ale kiedy liczba wrogów rośnie, zaczyna korzystać się z uników i brutalnych finiszów – wtedy widac, że ktoś nad nim dłużej dłużej. Na dodatek idealnie wyważono poziom trudności. W trylogii Prime dało się zginąć praktycznie tylko przy walkach z bossami, w Other M ginąłem o wiele częściej, ale nigdy dwa razy w tym samym miejscu. Energię odnawia się jedynie w save pointach, więc nie można sobie pozwolić na większe straty zdrowia w walce ze słabymi przeciwnikami, a dotarcie do pokoju zapisu zawsze wita się z ulgą. Dzięki bardziej liniowemu ułożeniu poziomów jest większe poczucie postępu, choć jak to

mocy, ale z czasem zacząłem doceniać ten pomysł. Autorzy zrobili sporo, by zachować realizm sytuacji. Kiedy Adam staje się nieosiągalny, dziewczyna sama włącza potrzebne funkcje, przepaszając z góry za niesubordynację. Z kolei Super Bomb, z uwagi na siłę rażenia, staje się dostępna dopiero, gdy Samus zostanie w bazie zupełnie sama, co sprytnie wyjaśniono w scenariuszu.

JESTEM NA TAK

Metroid: Other M jest grą inną niż poprzedniczki, a przez to kontrowersyjną. Zdecydowanie czuć rękę

M:OM VS MP

Czy Other M wygląda lepiej niż Corruption? I tak, i nie. Bez dwóch zdań jest to piękna gra, ale utrzymana w zupełnie innym stylu niż trylogia Prime. Nie ma tu pieczołowicie rzeźbionych lokacji powalających bogactwem detali. Są za to świetne modele postaci (Samus wygląda re-we-la-cyjnie!) i spektakularne efekty specjalne. Zwłaszcza bossowie świecą się w charakterystyczny dla gier Team Ninja sposób. Spore wrażenie robią również wszelkie rozbłyski i wybuchy, a także woda oraz całkowity brak doczytywania danych. Z drugiej strony, baza odstrasza szarością metalowych ścian, choć zdarzają się również lasy czy pustynie.

RETROPLUS

Witam po raz, bez mała, dwudziesty drugi w Retro Plus. Tym razem, w ciągłej pogoni za nowinkami, postanowiliśmy zmienić nieco zasiedziałą formułę, wobec czego dwie strony przeznaczyliśmy na czadowy plakat, a kolejne cztery na recenzje najnowszych tytułów na Wii, PSP i... No dobra, jaja sobie strugam (a!c!). Na razie Retro pozostaje dumne ze swojego zacofania, niczym dziadek z Alabamy, siedzący na ganku owinięty we flagę konfederatów. Tym razem mile polecthanti powinni poczuć się krwiożerczy fani Nintendo i wirtualnego westernu (nie ma to jak celować w szeroką niszę). Co nie znaczy, że dla pozostałych zabraknie atrakcji, ot co. Zapraszamy do lektury. EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA

Gdyby przedstawić historię dominacji Nintendo nad światem gier w formie sinusoidy, NES i Wii bez wątpienia znalazłyby się na jej szczytach, podczas gdy N64 czy bohater niniejszego artykułu lokowałyby się... No, na pewno nie na dnie – ten zaszczyt zarezerwowany byłby dla Virtual Boya i jemu podobnych wynalazków.

NINTENDO GAMECUBE

GameCube – jakkolwiek świetną konsolą by był – zapisał się w historii jako moment, w którym japoński gigant nieco ustąpił pola Sony, czyli innemu japońskiemu gigantowi. Tym niemniej, plasując się na solidnym drugim miejscu za nieśmiertelną peesdwójką, odniósł spory sukces początkowo bijąc na głowę debiutancką konsolę Microsoftu (choć ostatecznie nieznacznie z nią przegrał). Z dzisiejszego punktu widzenia, GCN

wyróżnia się w jeszcze jeden sposób – był to ostatni system Nintendo przed nadejściem casualowej rewolucji Wii i jak na razie ostatnia konsola Ninty, na której w gry grało się przy użyciu zwykłego pada.

POMIĘDZY REWOLUCJAMI

Następca rewolucyjnej pod wieloma względami N64 trafił na rynek niemal równocześnie z pierwszym Xboxem, na przełomie 2001 i 2002 roku. Oba systemy miały więc od samego początku „pod górkę” stając do walki z PS2, która fazę rozruchu miała już za sobą i zdążyła okopać się w świadomości graczy jako pierwsza maszyna kolejnej generacji. Na tle konkurentów „toster” wyróżniał się kilkoma rzeczami – przede wszystkim był mniejszy i jak sama nazwa wskazuje, obudowany w kształt sześcianu. Zastosowana paleta kolorów, z przewagą prąsowego fioleto, nadawała konsoli bardziej „zabawkowy” wizerunek niż skąpanym w czerni rywalom, ale biorąc pod uwagę historię i filozofię jej matczynej firmy, nie było to wcale dalekie od prawdy.

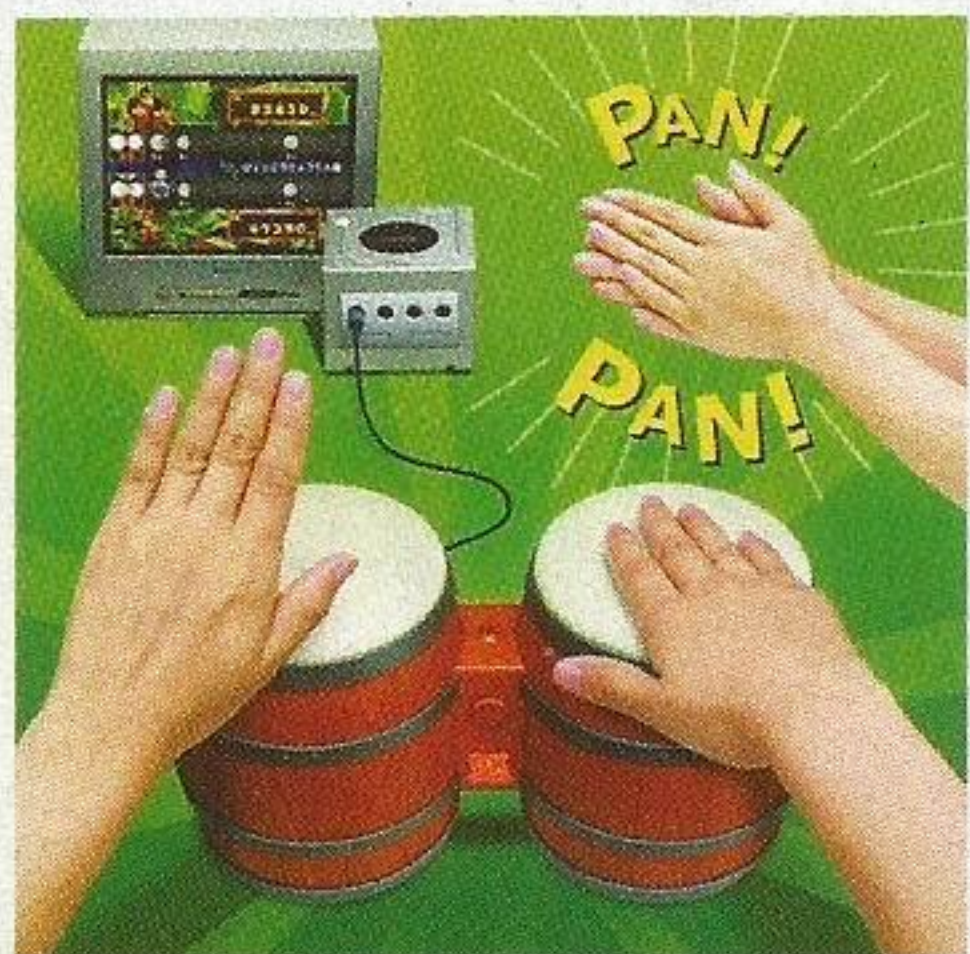
W przeciwieństwie do N64 (z jego analogową gałą) czy późniejszego Wii (sami wiecie z czym), w projekcie urządzenia zabrakło najmniejszej choćby rewolucji. Podobnie jak przy przejściu z NESa na SNESa, Nintendo postanowiło skupić się na tym co najważniejsze, czyli grach. Oczywiście nie obeszło się bez usprawnienia możliwości graficznych i dźwiękowych, z którymi w przypadku N64 różnie bywało, i pod tym względem GCN również uplasował się na godziwym drugim miejscu, przed PS2 i tuż za Xboxem. W przeciwieństwie do konkurencji, i hołdując tradycji, Nintendo ponownie zdecydowało się na unikalny nośnik – tym razem były nim miniaturowe

plytki DVD. Decyzja ta miała dwojaki skutek – z jednej strony, konsola chyba najlepiej z całej trójki oparła się zakusom piratów, z drugiej jednak nie mogła zaspokoić możliwości odtwarzania filmów czy muzyki. Choć, co ciekawe, Panasonic opracował także specjalną, licencjonowaną wersję konsoli pod nietrudnym do zapamiętania kryptonimem „Q”, będącą hybrydą GCN i odtwarzacza DVD. Tyle tylko, że z powodu zaporowej ceny urządzenie

sprzedawało się bardzo słabo i po dwóch latach zniknęło z taśm produkcyjnych.

KOSTKA ZOSTAŁA RZUCONA

Jak już wspominałem, nie mając żadnego spektakularnego gadżetu do pomachania klientom przed oczami, Nintendo musiało zrobić wszystko, aby wyposażyć swą kostkę w solidną bibliotekę gier. Czy im się to udało? Owszem, choć nie tak znowu od razu. Zestaw tytułów startowych nie był może zły, ale też – delikatnie mówiąc – nie powalał. Symboliczny wydaje się tu fakt, że to chyba jedyna „nowożytna” konsola Nintendo, która nie dostała na dzień dobry swojej wersji Mariana. Rolę pierwszego naczelnego wyciągacza kasy powierzono jego chudszyemu, nieudacznemu bratu i rezultaty zdecydowanie przełożyły się na wyniki sprzedaży. Nie żeby Luigi's Mansion było złą grą, ale nie był to też typowy tytuł z serii. Zamiast ogromu



AKCESORIÓW JAK MRÓWKÓW

GameCube kontynuował wieloletnią tradycję Nintendo w kwestii bogatej oferty wszelakich, mniej lub bardziej sensownych akcesoriów. Z tych pierwszych na czoło wysuwały się m.in. bezprzewodowa wersja kontrolera, a także nieodzowne urządzenia w rodzaju kart pamięci, kierownic czy mat do tańczenia. Z tych nieco bardziej egzotycznych, warto przypomnieć chociażby zestaw plastikowych bongosów do walenia przy grze w Donkey Konga, a także urządzenia które w teorii brzmiały rozsądnie, jednak w praktyce mało kto wszedł w ich posiadanie. Do takich należała z pewnością specjalna, olbrzymia wersja pada, wyposażona w klawiaturę (niemal nie do dostania poza granicami Japonii, przeznaczona głównie do gry w Phantasy Star Online), tudzież nakładka Game Boy Player, pozwalająca cieszyć się grami z GBA na ekranie telewizora. W całej ich rozpięskowanej chwale.



Z KOSTKĄ W DOMU

Pocieszna maszynka Nintendo cieszyła się także sporym zainteresowaniem dorosłych haxxorów, którzy w domowym zaciszu potrafili zmusić GameCube'a do wygibasów, o których nie śniło się jego twórcom. Jednym z takowych była z pewnością GCN-owa wersja Linuxa, powstała głównie w celu wyrwania zabawy w Phantasy Star Online spod opieki producentów i umożliwienia gry na samodzielnie założonych serwerach. System doczekał się także garści innych programów, jak choćby emulatora SNES i N64. Sam GameCube zaś dorobił się swego własnego emulatora dość niedawno, bo w ubiegłym roku. Dolphin, bo taką nosi nazwę ów kawałek kodu, nazwany na cześć roboczego kryptonimu konsoli, pozwala odpalać na PC zarówno tytuły z GCN, jak i Wii. I ponoć nawet działa. Nie muszę oczywiście dodawać, że niemal wszystkie wymienione wyżej działania nie spotkały się ze zrozumieniem ze strony Nintendo i są w olbrzymiej większości nielegalne.





Metroid Prime 1 & 2 – mało kto spodziewał się wiele dobrego po tym odświeżeniu klasycznej serii. Nowy developer, nowa perspektywa i pozorne zerwanie z wcześniejszym dorobkiem... Wszystko to okazało się jednak mało istotne, gdyż Retro Studios dostarczyli jeden z najlepszych i najładniejszych exclusive'ów na konsolę Nintendo. Druga część (a także trzecia, już na Wii) tylko to potwierdziła.



Resident Evil – no, to był dopiero szok. RE na wyłączność dla Nintendo, odświeżona, odpocowana oprawa i купа drobnych innowacji. Szkoda tylko, że po równie świetnym RE0 i jeszcze lepszym RE4 niezadowalające wyniki

Pikmin – twórczy wybryk Miyamoto do dziś pozostaje serią stworzoną specjalnie dla GameCube. Przynajmniej dopóki Nintendo wreszcie ogłosi oficjalnie Pikmina 3 na Wii.



Super Smash Bros. Melee – na koniec autentyczny hit. Kto by się spodziewał, że najlepiej sprzedającą się grą na GCN będzie uproszczona nawałanka pomiędzy plejadą klasycznych postaci Nintendo... Siedem milionów sprzedanych egzemplarzy i równie popularna odsłona na Wii później – już wiemy.

GameCube rozszedł się w liczbie 22 milionów egzemplarzy. Ponad dziesięć baniek mniej niż N64, zaledwie o dwa miliony mniej niż Xbox i ponad 120 milionów słabiej od PS2. Nintendo jednak nie załamało się i wciąż pielęgnując swą dominację na rynku konsol przenośnych rozpoczęło intensywne prace koncepcyjne nad następcą GCN. Stało się jasne, że pod względem grafiki i wsparcia ze strony zewnętrznych studiów nie pobiją rosnącej w siłę konkurencji, a Link i Mario mogą kiedyś nie wystarczyć do zapewnienia sobie godziwego zysku. Musieli więc postawić wszystko na jedną kartę, wrócić do podstaw i zaoferować coś diametralnie odmiennego. I udało im się, skubańcom. A to, czy ów nowy kierunek spotkał się ze zrozumieniem starych fanów – to już temat na osobną dyskusję. ■

Ostatecznie bowiem okazało się, że – jak to zawsze bywało i będzie – ogromna większość ludzi kupuje konsole Nintendo,



Konsola + gry + HDMI + prezent

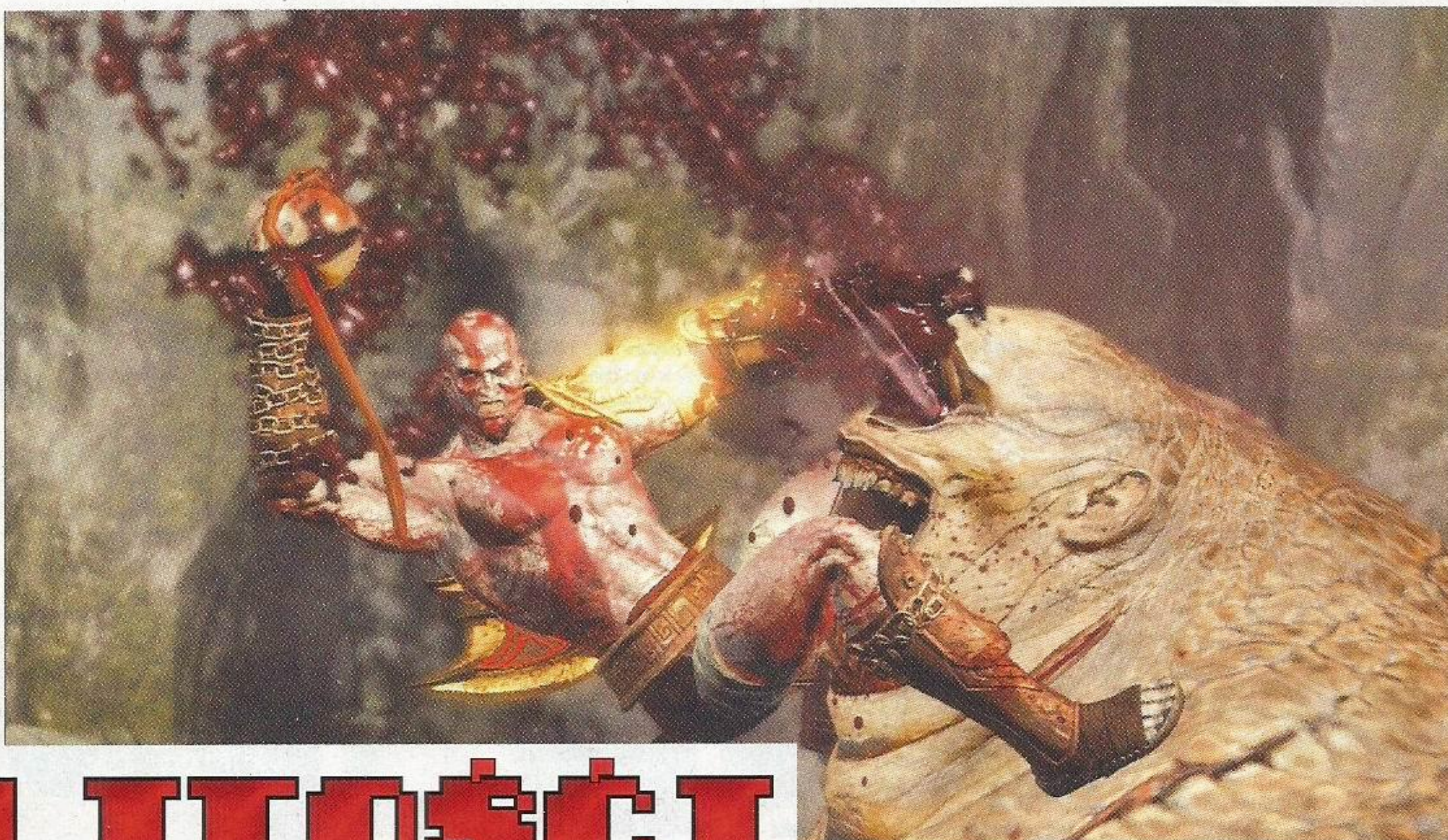
WROCLAW ul.Drobnera 36
KRAKÓW ul.Wrocella 6
tel.71 374 26 17



**sprzedaż/wymiana gier
regeneracja płyt
serwis konsol**



A teraz wszystkich nieletnich, tudzież nadmiernie wrażliwych prosimy o odejście od czasopisma, gdyż tym razem w naszej wesołej wyliczance skupimy się na największych zwyrodnialcach w historii gier. Gry i przemoc zawsze stanowiły ciekawą parę – ta druga, niczym kłopotliwa kochanka, nieraz wpędzała branżę w tarapaty, ale developerzy zawsze powracali, z różami i bombonierką, by zaoferować klientom kolejną porcję krwawych atrakcji. Co prawda dzisiejszymi czasami brutalne gry nie wzbudzają już takich emocji jak niegdyś, a kontrowersje tuczą się raczej na innych tematach (Talibowie, OMG!), co nie znaczy że chrzęst pękających kości i chlupot wylewającej się szarej substancji przestał towarzyszyć nam w zabawie.



BEZ LITOŚCI

CZYLI 10 NAJKRWAWSZYCH I NAJOKRUTNIEJSZYCH GIER WSZECZ CZASÓW

Dziś nie będziemy jednak filozofować i gderać o tym jak udawana przemoc wpływa na nasze zwichrowane psychiki, tylko spróbujemy wybrać dziesiętkę najokrutniejszych, najbardziej bezwzględnych i najbrutalniejszych gier. W telegraficznym skrócie: liczy się nie tylko ilość przelewającej się przez ekran posoki, ale raczej inwencja i dosadność przedstawianych zdarzeń. Stąd brak np. takiego Nano Breakera, w którym co prawda jucha lała się

prawdziwymi hektolitrami, ale rzecz miała odrealniony design i sterylne otoczenie. Po dłuższym namyśle z listy wyleciał także Dead Rising – choć bardzo brutalny i pomysłowy, w przypadku kiedy przeciwnikami są zombiaki, cała ta przemoc jawi się raczej jako osobliwa metoda eutanazji. Acha, no i żadnej radosnej amatorszczyzny, chorych flashówek itp. Tylko pełnoprawne, komercyjne produkcje. FINISH HIM!

MORTAL KOMBAT II



Yeah! Wiecie, że zapowiada się sroga lista jeśli Mortal ledwo łapie się na końcówkę. Z dzisiejszego punktu widzenia pierwsze gry z serii raczej śmieszają niż szokują, ale kiedyś to było naprawdę ostre. MK2 był w opinii ogółu tą częścią, która trafiła w złoty środek, zanim twórcy zaczęli łagodzić brutalność kreskówkowymi zagraniami i idiotycznie przerysowanymi wykończeniami: wyciąganiem szkieletów przez gardło, trzynastoma kłatkami piersiowymi wylatującymi z rozerwanego oponenta i wysadzaniem kuli ziemskiej. Jasne, już tutaj pojawiły się złagodzenia w rodzaju Babality i Friendship, ale ilość krwi wylewającej się z zawodników pozostawała odpowiednio sycząca, zaś Fatale w rodzaju przepołowienia przeciwnika od krocza po czoło, czy urywania rąk śniły się obrońcom moralności po nocach. Nic dziwnego, że nadchodzący powrót do korzeni serii w największym stopniu czerpie właśnie z „dwójki”.

CHILLER

Kolejna pozycja z gatunku „niegdyś straszyla, dzisiaj śmiesz”, ale w latach osiemdziesiątych to był po prostu szczyt zwyrodnienia. „Celowniczek”, w którym równie dużo uwagi trzeba poświęcać strzelaniu do wyskakujących na ekran wrogów, co odstrzeliwaniu członków bezbronnym ofiarom przypiętym do narzędzi tortur. Nic dziwnego, że gra z miejsca dostała wilczy bilet w wielu krajach i co ciekawe w niektórych, na przykład w Wielkiej Brytanii ma go do dzisiaj. Dziś jednak pierwszym co rzuca się w oczy oprócz groteskowego pomysłu jest głównie szpetna oprawa graficzna – grafikę do gry rysowano ponoć przy pomocy... Joysticka.



MANHUNT

Ach, Manhunt... Jakże gorsząca zdawała się niegdyś ta gra. Na luzie jeden z głównych powodów dla których Rockstarzy zasłużyli na swą obrazoburczą reputację. Już sama koncepcja mogła szokować – mordowanie kolejnych wykończonych pozostając pod ciągłą inwigilacją zdegenerowanego milionera, któremu zachciało się na starość nakręcić własny film snuff... Trudno powiedzieć, czy bardziej chory był sam fakt, że gracz dostawał punkty za najbardziej krwawe akcje, czy wydawane przez reżysera orgazmiczne okrzyki – pocziwina mógł nawet zabrudzić spodnie po wyjątkowo brutalnej egzekucji. Manhunt był też jedną z gier, która udowodniła, że krew nie jest wcale niezbędnym elementem do stworzenia brutalnej sceny, czego najlepszym dowodem najbardziej pamiętne narzędzie mordu w grze – torebka foliowa. Schizoidalna muzyka, koślawe ujęcia kamery, filtry i przybrudzenia na ekranie tylko potęgowały wrażenie, że z autorami tej produkcji coś może być nie tak. A także z nami, skoro właśnie w nią gramy. Druga część gry wywołała nie mniejszy skandal, ale pomimo dodania kastracji obcęgami, okazała się dużo mniej sugestywna i nie miała już takiej siły oddziaływania.



POSTAL 2

Seria, której wizytówką od samego początku było szokowanie dla samego szokowania. Często działało się to kosztem jakości rozgrywki, ale trzeba przynajmniej przyznać, że ekipie z Running With Scissors nigdy nie brakowało cojones. Pierwsza część była raczej pocieszną dwuwymiarową strzelanką, w której chora otoczka była raczej zasugerowana niż pokazana. Druga przeskoczyła do perspektywy pierwszoosobowej i dodała sporą garść tyleż obrazoburczej, co zazwyczaj idiotycznej inwencji. Chcesz zdekapitować kogoś szpadlem i zagrać w nogę głową nieszczęśnika? Nie ma sprawy. Porazić kogoś paralizatorem, aż puszcza mu zwieracze? Spoko. Wystrzelać sąsiadów i oddać moc na ich zwłoki? Luzik. Dla porządku wypada dodać, że cała ta „szokująca” treść równoważona jest sporą porcją debilnego humoru (kot nabity zadem na lufę jako zastępczy tłumik?), ale nie zmienia to faktu, że gra wywołała małą burzę i została zdelegalizowana w kilku krajach – m.in. jest to druga gra, po Manhunt, której posiadanie jest zabronione w Nowej Zelandii.

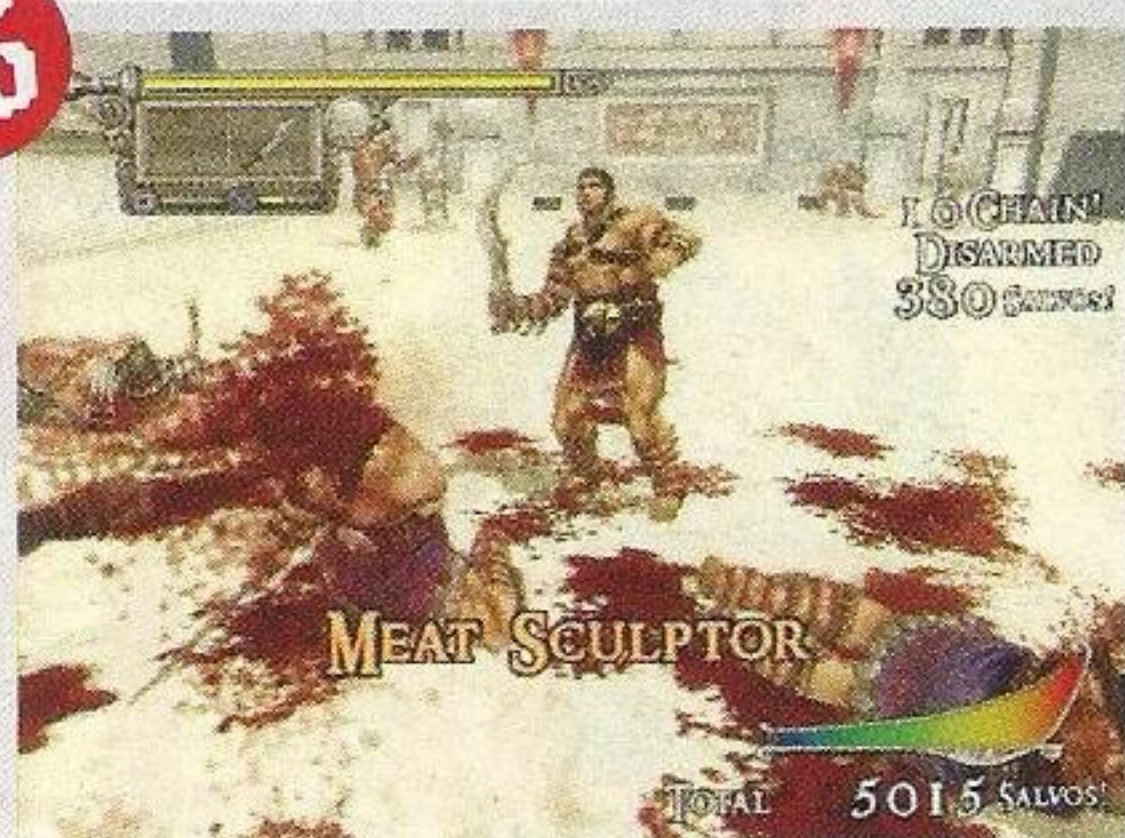




SHADOW OF ROME

Myślisz, że „Gladiator” albo „Spartakus” dosadnie przedstawiają krwawy spektakl walk gladiatorów w starożytnym Rzymie? Pfff... Przy nawalance Capcomu wyglądają niczym wypindzony fircyk, który zaciął się przy goleniu, przy postawnym rzeźniku w zakrwawionym fartuchu. Co tu dużo gadać – nie dość, że krew i odcięte kończyny fruwały po ekranie niczym konfetti na noworocznej imprezie u szefa, to jeszcze gra rubasznie punktuje co bardziej spektakularne akcje, przyznając nawet bonusa za wykończenie przeciwnika, który stracił panowanie nad pęcherzem. Stosunkowo niskie miejsce spowodowane jest głównie faktem, że – o czym mało kto pamięta – pomiędzy kolejnymi orgiami krwi i flaków na arenie gracz zmuszony był przemykać na palcach po korytarzach jako zniewieściany Oktawian. To jak być co chwila odrywającym od krwistej pieczeni i zmuszonym do wcinania suchego wafla. Pewne rzeczy po prostu ze sobą nie współgrają.

06

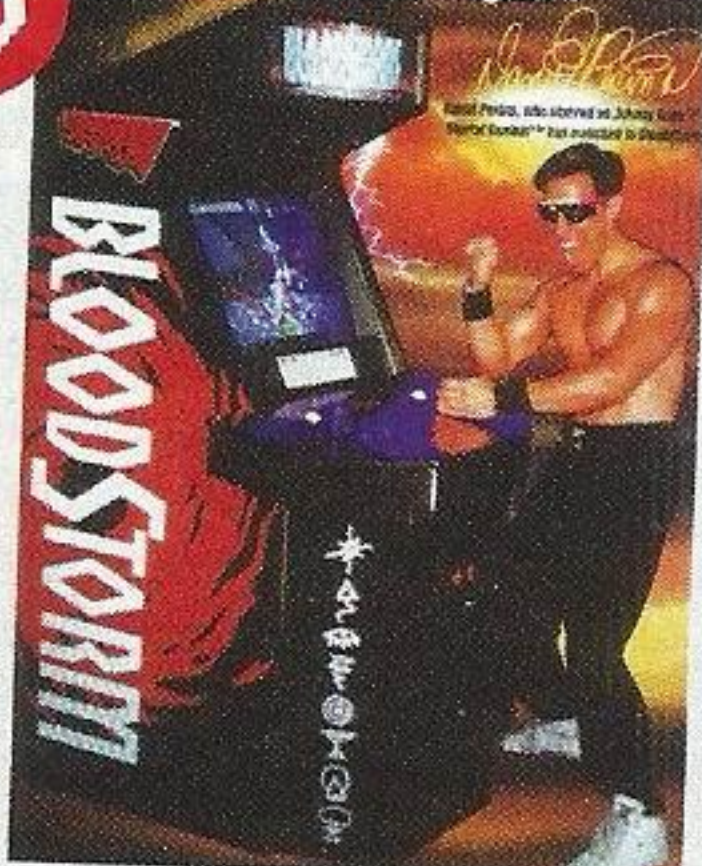


BLOODSTORM

Myśleliście, że Mortal jest najkrwawszym mordobiciem? Otóż nie, bo Bloodstorm tyka go pod tym względem bez popity. Co prawda pod wszystkimi innymi względami mu ustępuje i ogólnie rzecz biorąc nawalanka z niego słabiutka, ale wszak nie na tym skupiamy się w dzisiejszej wyliczance. Zawodnicy w grze nie tylko wylewają z siebie imponujące ilości hemoglobiny, dość częstą przypadłością jest utrata kończyny w ferworze walki. Przy czym wcale nie oznacza to końca walki, zawodnik może wciąż atakować, niczym nieustępliwy czarny rycerz ze Świętego Graala Pythonów. Są nawet bonusy, zarówno za konkretne okaleczenie wroga, jak i za pokonanie go samemu posiadając niepełny zestaw członków (legless victory). Oczywiście nie obyło się także bez wykończeń „zainspirowanych” Mortalem, ale chyba jeszcze barwniejszych. W dodatku, w przeciwieństwie do smoczej serii, krew i mięcho zalega na arenie przez całą walkę – ręce i nogi nawet podrygują z lekka, a wypadające z jam brzusznych jelita wyrysowano z podziwu godną pieczołowitością. Zastanawiające, biorąc pod uwagę, że cała reszta grafiki i animacji reprezentuje raczej dziadowski poziom.

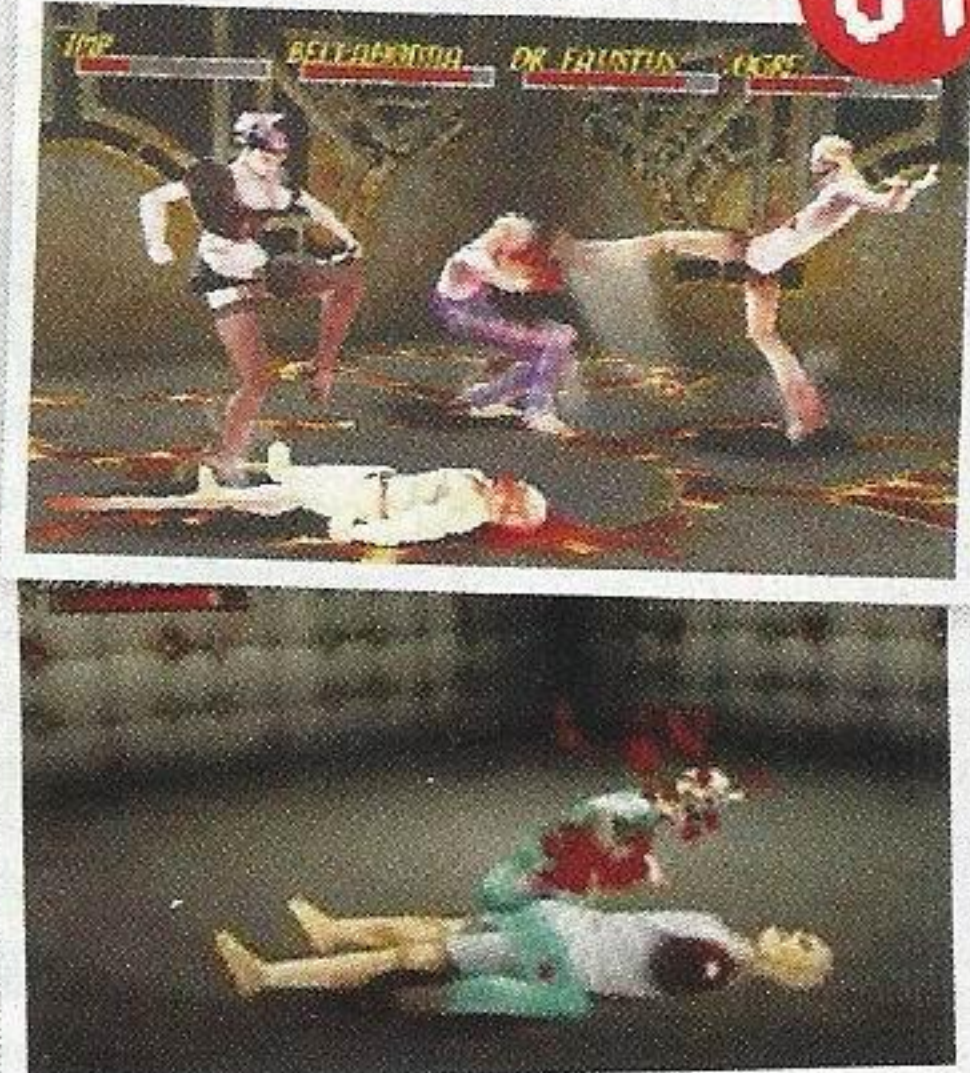
05

The Fighting Game For Real Fighters



THRILL KILL

04



CARMAGEDDON

03

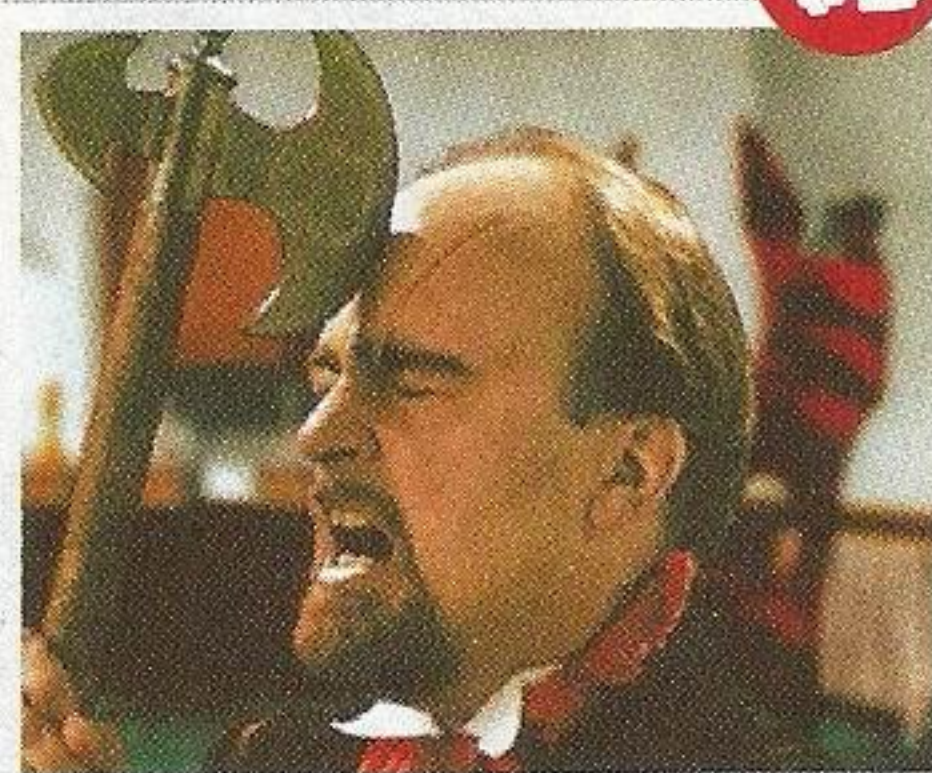


Carmageddon był jedną z tych gier, która aż prosi się o wykorzystanie w kolorowym czasopiśmie, tuż pod nagłówkiem w rodzaju „śmiercionośne gry zabiły mi dziadka”, tudzież „wirtualne zboczenie zbiera żniwo wśród naszych dzieci”. I była wykorzystywana, aż miło – obok screenów z widłami z gry Blood bardzo często widniał obrazek opancerzonego samochodu rozsmarowującego przechodnia na asfalcie. Cokolwiek by mówić, pomysł faktycznie był dosyć popaprały – samo rozjeżdżanie przechodniów pewnie jeszcze by przeszło, ale naliczanie punktów za co bardziej spektakularne akcje w rodzaju wbicia się tyłem samochodu w staruszkę i zrobienie z nieszczęsnej kobieciny krwawej miazgi wystarczyło, żeby gra szybko dorobiła się bardzo złej sławy. Nic dziwnego, że w wielu krajach nie można jej było kupić, a w innych ukazywały się ocenzurowane wersje, w których ludzi zastąpiono zombiakami, czy kosmitami. Trochę szkoda, że jedyne za co zapamiętano ten tytuł to masakrowanie pieszych, bo Carmageddon był też całkiem niezłą wyścigówką z rozbudowanymi trasami i świetnym silnikiem fizycznym.

HARVESTER

02

Ta zapomniana przygodówka z 1996 roku zaczynała się jeszcze w miarę niewinnie – bohater budził się w małym domku na przedmieściach wyposażony we flanelową koszulę, okazałą amnezję i zaczynał zaznajamiać się z miasteczkiem Harvest. Im bardziej się zapoznawał, tym lepiej zdawał sobie sprawę, że miasteczko zamieszkałe jest wyłącznie przez dewiantów, morderców i totalnych psychopatów. Przedstawiony w Harvesterze świat od początku był dziwny, ale mniej więcej od połowy gry natłok groteskowo brutalnych lub po prostu odrażających scen przekraczał wszelkie normy. Mniejsza już o wszechobecne sceny mordów z użyciem wszystkiego; od siekiery począwszy, a na broni palnej skończywszy. Na gracza czekały też takie atrakcje jak kanibalizm, sadomasochizm, znęcanie się nad dziećmi (wszystkie te elementy saute lub w kombinacjach), a w jednym z możliwych zakończeń nasz bohater dziarsko pozbawiał własną dziewczynę głowy i kręgosłupa (sorry za spoiler). Dziś, co prawda, gra może budzić obrzydzenie głównie pikselem i kiepsko wmontowanymi w tła aktorami, ale klimat nadal potrafi dać się we znaki co wrażliwszym jednostkom. Harvester to jeden z przykładów gier, które w pogoni za byciem skandalicznymi i hiperbrutalnymi z lekka zmarnowały swój potencjał. Bo sam pomysł i stworzony przez autorów klimat były niczego sobie. A tak tytuł ten zapisał się w pamięci większości graczy raczej jako niesmaczne kuriozum.



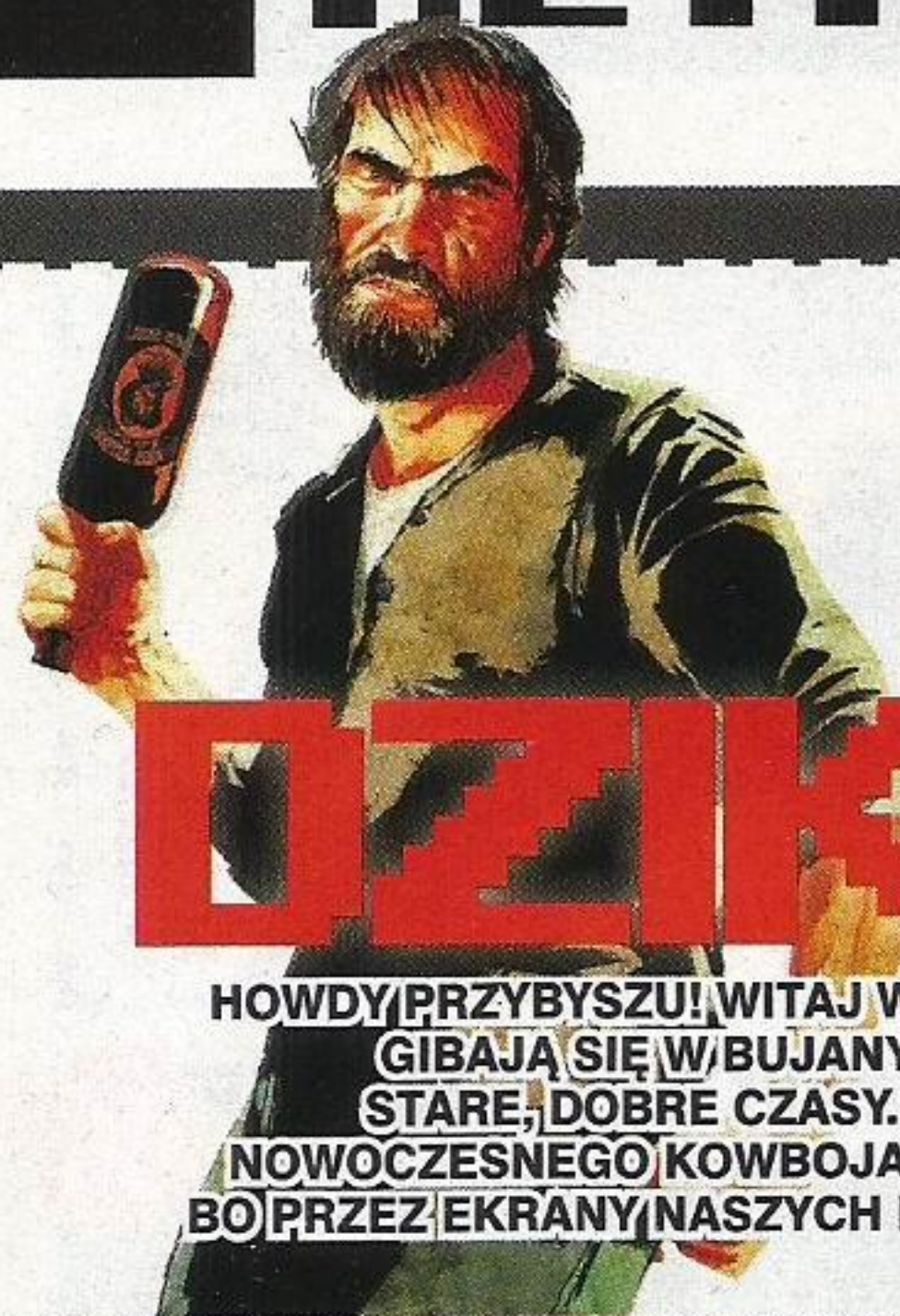
O tej pozycji większość z Was pewnie słyszała, lecz mało kto w nią grał. Z prostego powodu – pomijając wyciek do sieci, gra nigdy nie doczekała się oficjalnego wydania na konsolach. Dlaczego? Ano dlatego, że jej wydawca Electronic Arts zaraz po zakupieniu licencji od Virgin zdecydował, że nie chce by takie plugastwo w ogóle ujrzało światło dzienne. Czyli z pozoru jest srogo, a jak w praktyce? Ano, trzeba przyznać, że Thrill Kill zasłużył na reputację jednej z najbardziej popaprańych gier wszechczasów. Już sama galeria postaci w tej nawalance zwiastuje atrakcje, jakich można było spodziewać się w samej grze: zboczona pani domu, wsiur-kanibal, upośledzony umysłowo olbrzym, chirurg z wszczepioną w twarz pułapką na niedźwiedzie i jeszcze paru innych przyjemniaczków. Zaś to, co wyrabiają oni podczas walk rzeczywiście mogło w co wrażliwszych osobnikach wywołać mdłości. W skrócie: przemoc w tysiącu wydań plus okazjonalne akcenty seksualne. Szkoda tylko, że podobnie jak wiele produkcji opartych w całości na skandalizującej zawartości sama gra była mocno taka sobie. Ale pewnie sprzedalaby się nieźle, gdyby miała okazję.

GOD OF WAR III

01

Czekajcie, pozwólcie mi wyjaśnić. Tak, walki w GoW3 nie są bardziej krwawe niż chociażby te w Shadow of Rome, zaś fakt, że jako Kratos masakrujemy głównie mityczne bestie i inne nieludzkie pomioty istotnie tagodzi nieco całokształt. Jasne, wyprucie flaków z centaury albo wyrwanie oka cyklopowi oddane zostało tak paskudnie i szczegółowo jak tylko się dało, ale to mimo wszystko jeszcze nie to. Powodem dla którego Bóg Wojny znalazł się na szczycie listy są momenty, kiedy rozjuszony tyśol dopada w końcu któregoś z mieszkańców Olimpu. Bogowie, w przeciwieństwie do dużej części szeregowego mięsa armatniego, są bez wątpienia humanoidalni, zaś to co wyprawia z nimi Duch Sparty zasługuje na jakąś nagrodę w kategorii braku miłosierdzia dla bliźnich. Ucinanie nóg, rozkwazanie twarzy seriami ciosów, czy jedyna w swoim rodzaju scena brutalnego morderstwa ukazana z widoku SPP (Second Person Perspective) i zakończona wydłubaniem oczu... Znalazło się nawet miejsce na wrywanie paznokci. A wszystko to ukazane bez najmniejszego filtra, bez uciekania z kamerą za gzyms, w pełnym świetle i z najdrobniejszymi szczegółami. Dlatego też nie mogą się powstrzymać od ponownego przyznania palmy pierwszeństwa panu K. Ale bez obawy; za miesiąc postaram się wymyślić kategorię, w której nie poradzi sobie równie dobrze. Hmm... Najbardziej zmysłowe wirtualne romanse?





BARDZO DZIKI ZACHÓD

HOWDY, PRZYBYSZU! WITAJ W RETROVILLE, MIASTECZKU Z TRADYCJAMI, W KTÓRYM MIESZKAŃCY GIBAJĄ SIĘ W BUJANYCH FOTELACH NA PRZEDSIONKACH SWOICH CHAŁUP I WSPOMINAJĄ STARE, DOBRE CZASY. DZIŚ ODDAMY SIĘ WSPOMINKOM NA TEMAT BLISKI SERCU KAŻDEGO NOWOCZESNEGO KOWBOJA, CZYLI HISTORII WIRTUALNEGO WESTERNU. A JEST CO WSPOMINAĆ, BO PRZEZ EKRANY NASZYCH RZEZBIONYCH TELEWIZORÓW I KOMPUTERÓW NA PARĘ PRZEWINEŁA SIĘ CAŁA PLEJADA ROZPIKSELOWANYCH REWOLWEROWCÓW.

Historia gier osadzonych na Dzikim Zachodzie rozpoczęła się z dawien dawna, bo już na początku lat siedemdziesiątych.

W 1971 na komputery osobiste trafił program edukacyjny Oregon Trail. Z dzisiejszego punktu widzenia może i nie było w nim za dużo „gry”, a do tego największym zagrożeniem czekającym na naszego wirtualnego pioniera było raczej wykorkowanie na dyzenterię niż postrzelenie przez przygodnego desperado. Tym niemniej, rzecz zapisała się w historii jako pierwszy kawałek softu przedstawiający ciężkie życie w Nowym Świecie. Na pełnoprawne gry przyszło poczekać jeszcze ładny kawałek czasu – w 1984 ukazał się Badlands, co ciekawe wyprodukowany wcale nie w Ameryce, tylko w Japonii i to nie przez kogoś, bo samo Konami, na automaty i MSX. Rozgrywka w Badlands przypominała z grubsza inny hit z salonów – Dragon's Lair albo – jeśliście zbyt młodzi, by porównanie to Wam cokolwiek mówiło – uproszczone Heavy Rain. Czyli po ludzku: na grę składały się animowane sekwencje odgrywane po kolei, a zadaniem gracza było wcisnąć odpowiedni przycisk w określonym momencie. Zazwyczaj w celu zastrzelenia kolejnego szubrawca. Ot, taki prehistoryczny QTE. Własnoręcznie – dosłownie i w przenośni – chwycić za broń przyszło graczom dopiero rok później. Wild Gunman na NESa wykorzystywał pistolet świetlny, dzięki któremu biorąc udział w serii pojedynków mogliśmy poczuć się jak prawdziwy kowboj. Brakowało tylko południowego słońca walącego po oczach, chyba że takowe akurat odbijało się od ekranu – wówczas immersja była już pełna.



BANG BANG, LUCKY LUKE!

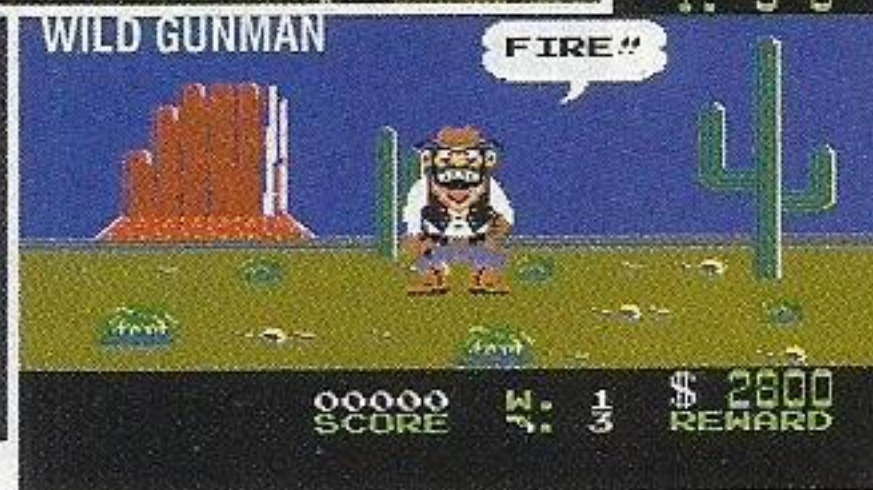
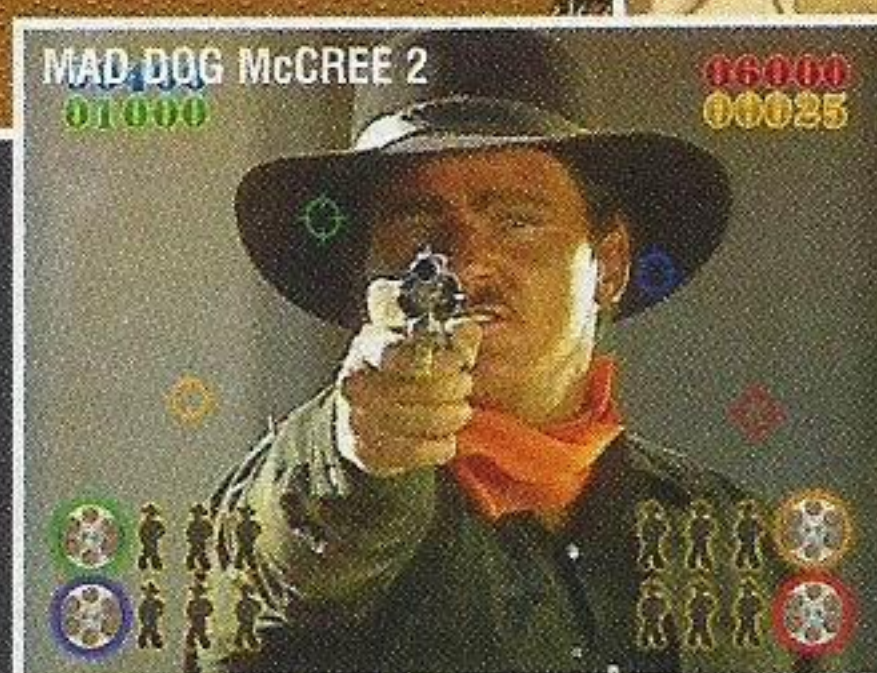
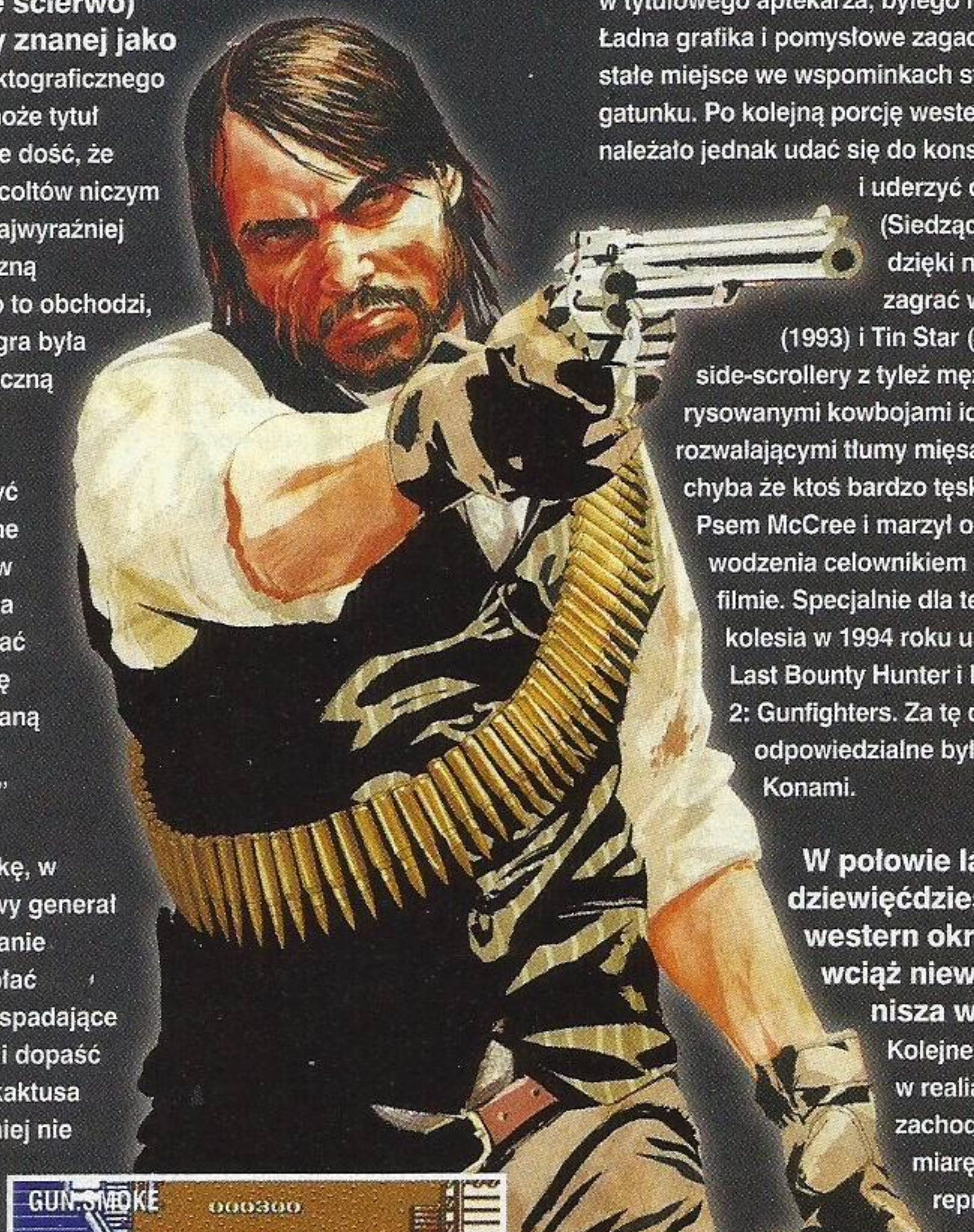
W głównym artykule zabrakło jednego klasycznego kowboja. Mówię oczywiście o Łukaszu Szczęściarzu, postaci stworzonej przez Maurice de Bevere, belgijskiego rysownika lepiej znanego pod pseudonimem Morris. Luke zadebiutował w świetnej serii komiksów, do których większość scenariuszy popisał znany z przygód Asteriksa i Obeliksa Rene Goscinny (hail to the king!), ale wystąpił też w sympatycznej kreskówce i kilku mniej sympatycznych filmach. Podobnie jak galijski duet, Lucky może się pochwalić także niemałym dorobkiem w kwestii gier, choć lojalnie uprzedzam, że arcydzieł raczej wśród nich nie znajdziecie. Swojego Lucky Luke'a dostały m.in. Game Boy, Game Boy Advance, PSX i PC, ale niezależnie od platformy niemal wszystkie są do siebie bliźniaczo podobne pod względem rozgrywki – side-scrollerzy z dużą ilością skakania po platformach i strzelania do rzezimieszków. Jedyny wyjątek stanowiła trójwymiarowa Lucky Luke: Western Fever. Szkoda tylko, że była do bani. A niech to Dalton świśnie!

W tym samym 1985 roku do sklepów trafił Gun.Smoke, strzelanina z widokiem z lotu ptaka (ani chybi sępa czekającego na świeże ściernie) autorstwa młodej firmy znanej jako Capcom.

Z historyczno-faktograficznego punktu widzenia nie był to może tytuł przesadnie wartościowy – nie dość, że nasz kowboj pruł ze swoich coltów niczym z kałasznikowa, to jeszcze najwyraźniej nosił w mokasynach podręczną fabryczkę amunicji. Ale kogo to obchodzi,

najważniejsze że gra była zabawną i dynamiczną strzelanką. I całe szczęście, bo musiała wystarczyć graczom na kolejne kilka lat posuchy w temacie. No, chyba że za western uznać niszową produkcję na Atari zatytułowaną Custer's Revenge – „pornograficzną” (w bardzo dużym cudzysłowie) gierkę, w której jako tytułowy generał gracz miał za zadanie przebiec przez połać pustyni, omijając spadające z nieba włócznie, i dopaść przywiązanej do kaktusa Indianki. Bynajmniej nie w szczytnym celu obrony jej czci, tylko... No, wprost przeciwnie. Jednak na kolejny western zawierający strzelanie z rewolweru, a nie z czegoś innego, gracze musieli poczekać aż do 1988 roku. Gold Rush co prawda nie był, jako przygodówka, grą specjalnie dynamiczną, ale za to pozwalał na sporą swobodę w dotarciu do

celu, choć może nieliniowością bym tego nie nazwał. Wcielać się w niejakiego Jerroda Wilsona, gracz musiał odnaleźć swego brata w Sacramento, w świeżo zasiedlonym stanie Kalifornia. Ciekawy dodatek do warstwy przygodowej stanowiły bardziej przyziemne czynności – Jerrod musiał podjąć się poszukiwania



złota, zabezpieczyć się przed chorobami i dzikimi zwierzętami.

Początek lat dziewięćdziesiątych okazał się całkiem gościnny dla wirtualnego westernu. Tyle, że niespecjalnie udanego, bo do takich nie można zaliczyć ani „celownicza” Mad Dog McCree ani Back to the Future III na Mega Drive – jak pamiętacie, w trzecim „Powrocie do przyszłości” Marty i doktorak szaleli po dzikim zachodzie. Wściekły Pies zasłynął przynajmniej jako jeden z pierwszych tytułów w pełni opartych na nagranych wcześniej filmkach z udziałem aktorów, choć to spory komplement dla przebiegawców występujących w tej grze. Druga gra wstawiła się jedynie byciem krótkim i upierdliwie trudnym crapem. Honor gatunku zdołał obronić dopiero w 1993 roku niejaki Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist. W tej skądinąd sympatycznej przygodówce autorstwa Sierry gracz wcielał się w tytułowego aptekarza, byłego rewolwerowca. Ładna grafika i pomyslowe zagadki zapewniły jej stałe miejsce we wspominkach stetryczających fanów gatunku. Po kolejną porcję westernowych klimatów należało jednak udać się do konsolowego rezerwatu

i uderzyć do wodza SNESA (Siedzącego NESa?). Tylko dzięki niemu można było zagrać w Sunset Riders

(1993) i Tin Star (1994) – dwa side-scrollerzy z tyleż męznymi, co ręcznie rysowanymi kowbojami idącymi w prawo i rozwalającymi tłumy mięsa armatniego. No, chyba że ktoś bardzo tęsknił za Wściekłym Psem McCree i marzył o dokładce wodzenia celownikiem po amatorskim filmie. Specjalnie dla tego jednego kolesia w 1994 roku ukazały się The Last Bounty Hunter i Lethal Enforcers 2: Gunfighters. Za tę drugą zbrodnię odpowiedzialne było – o dziwo – Konami.

W połowie lat dziewięćdziesiątych western okrzepł jako wciąż niewielka, ale stała niszowa w światku gier.

Kolejne tytuły osadzone w realiach dzikiego zachodu pojawiały się w miarę regularnie i reprezentowały

spory przekrój gatunkowy. Pecetowcy dostali wcale niegorszy interaktywny film Dust i rysowaną przygodówkę Three Skulls of the Toltecs, a właściwie Trzy Czaszki Tolteków, bo gra była w pełni zlokalizowana na polski rynek. Na SNESie hulała steampunkowo-westernowa strzelanka Wild Guns, zaś na PlayStation ukazała się mieszanka westernu, horroru, przygodówki oraz strzelaniny w formie Silverload. A jakby komuś było mało, tematyka Dzikiego Zachodu zaczęła przenikać także do innych zasiedlonych

na rynku serii. Dobrym przykładem była chociażby trzecia część Alone in the Dark rozgrywająca się w nawiedzonym miasteczku zaludnionym przez zombie-kowbojów i innych przyjemniaczków. Zaś w 1999 roku kapeluszy i kowbojki przywdział sam Duke w jednym z epizodów Duke Nukem: Zero Hour na Nintendo 64.

Cofnijmy się jednak do 1997 roku, kiedy pecetowcy zostali uraczeni bodaj pierwszą grą, która bezbłędnie uchwyciła poetykę westernu spod szyldu mistrzów gatunku w rodzaju Sergio Leone. Tym właśnie było stworzone przez Lucasarts Outlaws – fps, w którym gracz wcielał się w postać byłego rewolwerowca Jamesa Andersona, któremu niechybnie magnat kolejowy Bob Graham

zamordował żonę i uprowadził córkę. Sama gra była tyleż solidną, co raczej typową strzelanką wykorzystującą niemłody już wówczas silnik gwiazdnowojennego Dark Forces. Grę wyróżniała wciągająca fabuła opowiedziana poprzez przepięknie animowane sekwencje przerywnikowe wzbogacone o jeden z najpiękniejszych soundtracków w historii gier. Pomimo trącej myśzką grafiki, gra była naprawdę świetna i równie dobrze mogłaby nosić tytuł Spaghetti Western 3D – tak dobrze wywiązywała się z przełożenia unikalnego klimatu filmów do gry. Nie znaczy to jednak, że pozostali twórcy próżnowali. Nagły wzrost aktywności zanotowali chociażby Japończycy – Sony wypuściło na rynek JRPG Wild Arms, stanowiące połączenie schematów dzikiego zachodu i typowo japońskich elementów ze sterzącymi fryzurami we wszystkich kolorach tęczy włącznie. Na zbliżonym pomysłu opierał się Rising Zan: Samurai Gunman, z tym że w tym przypadku autorzy bazowali raczej na klasycznie feudalnym wizerunku swej ojczyzny niż tym wydartym z anime. Co nie znaczy, że zabrakło dziwactw – pomijając już samego bohatera uzbrojonego w sześciostrefowic i katanę, wśród przeciwników wypatrzyć można było m.in. wojowników ninja, kosmitów i innych popaprańców. Gra była nawet sympatyczna, ale klasyczny western to to nie był.

W poszukiwaniu bardziej ortodoksyjnej atmosfery Dzikiego Zachodu ponownie trzeba było uderzać na PC. Na tej

NA DZIKIM ZACHODZIE BEZ ZMIAN?

Pomimo tego, że jak dotąd premiera Red Dead Redemption nie wywołała lawiny nowych westernowych gier, fani dzikiego zachodu i tak nie powinni mieć w najbliższym czasie na co narzekać. Do końca tego roku Rockstar będzie podtaczać swoje dzieło kolejnymi porcjami DLC (recenzji najnowszego, Liars & Cheats szukajcie w numerze, kolejny – Undead Nightmare zawita na jesieni), zaś ostatnio gruchnęła plotka, jakoby pracowali już w pocie czoła nad pełnoprawną kontynuacją. Pojawił się nawet domniemany tytuł, Red Dead Revolution. Czy informacja ta się potwierdzi – zobaczymy, ale biorąc pod uwagę sukces kasowy RDR, jego autorzy z pewnością nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa w tym temacie. Co jeszcze? Konkretów tyle co kot napłakał, ale plotek wcale sporo. Ptaszki zamieszkałe w czuprynie Bobby'ego Koticka już od dłuższego czasu ćwierkają o Gun 2, do której nawiązywał nawet plakat wypatrzone na jednym z poziomów w Tony Hawk's Proving Ground. Czy panowie z Techlandu pokuszają się o trzecią część Call of Juarez? Na razie cisza, ale kto wie...

bowiem platformie ukazała się w 2001 roku gra, której autorzy dokonali nietypowego mariażu westernu i gry, powiedzmy, logiczno-taktycznej. A mówiąc po ludzku, po prostu podwędzili pomysł z innej, skądinąd fajnej gry – Commandos: Behind Enemy Lines.

Desperados, bo tak się owa gra zwała, oddawała pod komendę gracza ekipę barwnych postaci, od rewolwerowca, przez kurtyzanę, aż po doktora-konowalę – każda z nich była obdarzona unikalnym zestawem gadżetów i umiejętności. Zadaniem grającego było pokonać serię rozbudowanych poziomów, jednocześnie unikając wzniesienia alarmu. Kawał dobrej gry, trzeba przyznać.

Nic dziwnego, że po paru latach doczekała się kontynuacji w postaci Desperados 2: Cooper's Revenge. Szkoda tylko, że okazała się ona dość marna, a w każdym razie nie dorastająca do pięt poprzedniczki. Przekombinowana rozgrywka i dodany na siłę trzeci



W kolejnych latach strzały w saloonie jakby nieco ucichły, a pijane towarzystwo najwyraźniej posnęło w objęciach przygodnych cór

Koryntu, bo westernowych gier zwyczajnie zabrakło. Chwilowy renesans nastąpił w roku 2007, głównie za sprawą naszej rodzimej produkcji – Call of Juarez. Co prawda nie wszystko w tej produkcji

W POŁOWIE LAT DZIEWIĘĆDZIESIĄTYCH WESTERN OKRZEPEŁ JAKO STAŁA NISZA W ŚWIATKU GIER. KOLEJNE TYTUŁY OSADZONE W REALIACH DZIKIEGO ZACHODU POJAWIAŁY SIĘ W MIARĘ REGULARNIE



wymiar zdecydowanie nie wyszły jej na dobre i przyczyniły się do przedwczesnego zgonu całkiem obiecującej serii. Niewiele lepiej sprawy się miały na arenie konsolowej, gdzie na Xboxa zawitał fps Dead Man's Hand – raczej prostacki, nie oddający sprawiedliwości ciekawej tematyce i zawartemu w tytule nawiązaniu do Dzikiego Billa Hickocka.

Ciekawiej zrobiło się dopiero w roku 2004, kiedy na PS2 i Xboksie wylądował Red Dead Revolver – strzelanina przejęta przez Rockstar od Capcomu. Nie żeby była to gra idealna, ale wprowadziła kilka świetnych patentów jak choćby deadeye, pozwalający spowolnić czas i dokładnie wybrać kilka celi, by po chwili wpakować w nie szybką serię kul. Bardzo westernowy pomysł, trzeba przyznać. Jednak na jego zrealizowanie w prawdziwie doskonałej grze trzeba było poczekać jeszcze ładnych kilka lat. W międzyczasie dostaliśmy Gun (2005), pierwszy grywalny western w wydaniu sandboxowym. Gra była raczej udana, wyraźnie czerpiąc wzorce z GTA i całkiem umiejętnie przekładając je na świat Dzikiego Zachodu. Do tego dodać wypadła pierwszorzędną obsadę aktorską (m.in. Thomas Jane, Lance Henriksen i Ron Perlman), sporo zadań pobocznych i całkiem wciągający scenariusz. W tym samym roku posiadacze obu konsol dostali w ręce także Darkwatch – bardzo solidnego fpsa mieszającego western z horrorem, tym razem o odcieniu wampirycznym.

wrocławskiego Techlandu zagrało, ale aż pękła w szwach od intrygujących (czasem także irytujących) pomysłów i uwielbienia dla podejmowanej tematyki. To była jednak zalewie kropla w morzu potrzeb fanów. No, od biedy w poczet gier z gatunku zaliczyć można także God Hand – zwariowaną nawałkę twórców Viewtiful Joe i Okami, pełnymi garściami czerpiącą z klimatu klasycznych westernów. Ale to już daleki strzał. Ospalość amerykańskich developerów po raz kolejny postanowił wykorzystać Techland tworząc wydaną w 2009 roku przez Ubisoft kontynuację Call of Juarez z podtytułem Bound in Blood (tudzież: Więzy Krwi). Ta odsłona nowopowstałej serii została przyjęta dużo cieplej od poprzedniczki. Podszlifowaną rozgrywkę, wywalono elementy, które zwyczajnie nie sprawdziły się w pierwszej części (np. przymusowe poziomy skradankowe), co w rezultacie zaowocowało całkiem solidnym westernowym fps-em, który zawstydził niejedno amerykańskie studio. Wszak Polacy nie gęsi i swoje westerny mają... A co!

Prawdziwa bomba nadeszła dopiero w tym, powoli zbliżającym się do końca roku. W maju 2010 ukazał się Red Dead Redemption, niewątpliwie najlepszy western jakiego dane nam było zakosztować na konsolach. Fachury z Rockstar zrobiły użytek ze swojego doświadczenia w gatunku tworząc grę, którą można określić jako połączenie Red Dead Revolver i Gun. Tyle, że wyprzedzając oba wspomniane wyżej tytuły o całe lata świetlne. RDR to arcydzieło łączące wciągającą, dojrzałą opowieść z bogactwem otwartego świata. Gra jest strasznie zabugowana, ale akurat ten tytuł, jak mało który zasługuje w tym względzie na wyrozumiałość. ■



© 2005 Sony Computer Entertainment Inc.

© 2005 Sony Computer Entertainment Inc.

© 2005 Sony Computer Entertainment Inc.

Myslicie, że Molyneux ze swoim Milo to produkt (a właściwie zapowiedź produktu) jedyny w swoim rodzaju? A takiego. Zbliżonego formatu gruszki na wierzbie Sony obiecywało już pięć lat temu, zapowiadając hucznie nadchodzącą PlayStation 3 i kamerkę do teje. Jeśli się nad tym zastanowić, podobieństwo jest uderzające – gra wykorzystująca kamerę do rozpoznawania mowy i twarzy gracza, postać na ekranie reagująca adekwatnie do wypowiedzianych przez gracza słów... Cuda niewiary, krótko mówiąc. A wszystko zaczęło się niewinnie, od krótkiego dema na E3 2005 noszącego nazwę **Eyeidentifi**.

W owym demku dane nam było zobaczyć parę rozchichotanych dziewczyn, które co prawda wystrojone były jak na pokaz mody albo do Final Fantasy XLVI, ale w zamysle autorów miały być chyba agentkami do zadań specjalnych czy coś w tym stylu – chyba nie do końca skumałem zamysł. Tak czy siak, nagle do akcji włączył się siedzący przed telewizorem pan o aparycji zadowolonego z siebie niedorozwoja, mający pełnić rolę dowolnego z nas, graczy, obcujących z wirtualnymi panienkami. Obcowanie w demie sprowadzało się do tyleż krótkich, co nonsensownych wymian zdań w rodzaju:

Laska #1: O, jesteś!

Patafian: OK (??? – doc).

MARTWE PULSE

Laska #2: Gotowy?

Patafian: Tak, chodźmy.

Momentami twarz gracza pojawiała się w świecie gry, wyświetlana na ekranach, w które wgapiały się cielecym wzrokiem nasze plastikowe piękności. Jeśli wierzyć osobiście wyreżyserowanej pokazówce, panie miały nie tylko rozpoznawać nasze odpowiedzi, ale też reagować na ton głosu, czy odgłosy w rodzaju wybuchu śmiechu (o co zapewne nie byłoby przy Eyeidentifi trudno). Całość wieńczyła scena obu dziewczyn idących ulicą, rozmawiających z graczem przez headsety. „Dobrze, tylko miej na nas oko” – mówiła jedna z nich, po czym obie spoglądały zalotnie w stronę ekranu. Yyych...

No dobra, pominiemy żenującą otoczkę gry, a także oprawę rodem z wczesnego PS2 i skupmy się na samej koncepcji oraz technologii. Bo wypada przyznać, że te zapowiadały się naprawdę ciekawie. Pomysł na grę, w której gracz nie tyle kieruje, co wspomaga postać na ekranie nie jest oczywiście nowy (żeby wspomnieć choćby zapomniane Galapagos), ale w takiej wersji jeszcze go nie przerabialiśmy – wcielić się nie w agenta, tylko w jego „głos w słuchawce”, opiekuna który pilnuje żeby misja poszła zgodnie z planem... Takie

połączenie Grimsdottir ze Splinter Cell z Charliem (tym od Aniołków) – no, musicie przyznać, że brzmi co najmniej intrygująco. Podobnie brzmiały obietnice autorów zarzekających się na groby przodków, że oto nadchodzi rewolucja – rozmawianie z postaciami w grze i wykorzystywanie w niej wizerunku samego gracza... Oczywiście większość z tego była picem na wodę. Przede wszystkim, biorąc pod uwagę ówczesne (a po prawdzie, także dzisiejsze) możliwości technologiczne, gra musiałaby być do bólu liniowa, a komendy wydawane przez gracza ograniczone do „lewo”, „prawo”, „uważaj”, tudzież pierdół nie wpływających w żaden sposób na przebieg rozgrywki. Autorzy musieliby uwzględnić także opóźnienie wywołane sposobem „sterowania” (szybciej jednak wcisnąć przycisk niż wypowiedzieć słowo) i bardzo, ale to bardzo postarać się, by postacie faktycznie bezbłędnie rozpoznawały komendy. Tzn. nie musieliby, ale wówczas gra okazałaby się co najwyżej frustrującym kuriozum. Co zresztą może tłumaczyć dlaczego nagle całkowicie o niej ucichło i od pięciu lat nie zobaczyliśmy z niej bodaj jednego nowego obrazka.

Tonując złośliwości powtórzę jednak, że pomysł był mimo wszystko ciekawy i mógł nawet wypalić. Endwar ładnie pokazał, że interakcja z grą za pomocą organu paszczowego może dostarczyć całkiem satysfakcjonujących doznań. Przełożenie idei ze strategii do gry – powiedzmy – action-adventure, niosło spory zasób potencjału. Diabeł tkwi jednak w szczegółach, a wnioskując z jedynego zaprezentowanego dema, autorzy niespecjalnie wiedzieli czym właściwie ich produkt ma być. Zresztą, może jego rola ograniczyć się miała li tylko do zaprezentowania teoretycznych możliwości kamery do PS3. Jeśli tak, to chyba ktoś tu kogoś zrobił w bambuko, bo kamera jak była, tak jest, ale oprócz gry w karty i bawienia się z wirtualnym futrzakiem zapowiadanej rewolucji jakoś nie widać.

Czymkolwiek było, tudzież miało być Eyeidentifi, szansa, że jeszcze cokolwiek w tym temacie zobaczymy jest raczej minimalna. Sony zdecydowanie pohamowało ostatnimi czasy „rewolucyjne” zapędy (oddając w tym temacie pole MS) i wygląda na to, że zadowolą się tytułem „lepszego, ładniejszego Wii” dla PS3. Zatem każdy, kto ma ochotę pokrzyknąć na wirtualną istotę ludzką, musi poczekać aż do jego telewizora wprowadzi się mały chłopiec (brr...). RIP. RIP MÓWIĘ!!! ■

DZIESIĘĆ LAT MINĘŁO 10/2000 #25

Październik 2000. Z okładki mierzy do nas z pistoletu powabna Aya Brea, bohaterka Parasite Eve, w tak niecodzienny sposób zapraszając czytelników do recenzji drugiej części gry. Opanowując drżenie rąk przeczucami parę stron i już znajdujemy się w dziale newsów, gdzie tym razem króluje Nintendo – nie tylko za sprawą „fioletowego tosterka z czarną klapką”, czyli GameCube’a, lecz także „małego, zgrabnego, kolorowego killera”, jak ochrzczono Game Boy’a Advance. To bodaj pierwsza okazja kiedy czytelnicy mogą podziwiać świeże wówczas pokazy japońskiej myśli technologicznej. Z innych szokujących wieści: garść nowych screenów z MGS2: Sons of Liberty, pierwsze przecieki na temat – zapowiadającego się jeszcze wielce obiecująco – The Bouncer na PS2, a także pożywna porcja importów (m.in. Spawn: In the Demon's Hand i Capcom vs SNK). Kilka stron dalej przechodzimy do dania głównego, czyli obszernej relacji z londyńskich targów ECTS – ciekawe ilu z Was pamięta jeszcze czasy, kiedy to właśnie wspiarska impreza robiła za europejską wersję E3...

Jak na razie, czyli AD 2000, gier zaprezentowano cały wysyp i nic nie wróży jeszcze upadku tego zasłużonego show. Lecimy dalej zapoznając się po drodze z wynikami Matury Gracza z poprzedniego numeru i wkraczamy do działu recenzji.

Tutaj zaś jest „dobrze, choć nie beznadziejnie”. Fakt, wartość znana w fizyce jako Współczynnik Crapa dosyć wysoka – wystarczy wymienić tak wiekopomne tytuły jak: Animorphs (Anek: „Po raz kolejny przyjdzie nam się przekonać, że gry na podstawie produkcji przeznaczone dla dzieci nie zawsze wychodzą dobrze. Właściwie prawie nigdy”), beczeszczący książkowy pierwowzór Ubik (Marcel: „Zastanawiacie się dlaczego w tak krótkiej recenzji nie zajmuję się ocenianiem gry? Ano ponieważ nie ma czego! To syf do potęgi n-tej”), YehYeh Tennis (Nolster: „Nie wiem jak można wydawać takie gry i oczekiwać, że ktoś to tylko”) czy Sydney 2000 („Można pograć 30 minut; dłużej raczej się nie da bo palce i nadgarstki tego nie wytrzymają”). Tym niemniej nie samymi kupami październik stoi – prawdziwa ucztą trafiła



się choćby fanom JRPG za sprawą „dziewiątkowych” Valkyrie Profile (Banan: „Przedstawiam najbardziej oryginalnego RPG-a, w jakiego grałem w tym roku”) i Chrono Cross (Brat: „Każdy kto kupi CC każdego ranka będzie pytał matkę czy go poznaje... Najlepszy RPG od bardzo długiego czasu!”). Wstydu japońskim projektantom nie przynosi także wspomniany już Parasite Eve 2, nawet pomimo tego, że z urozmaiconego JRPG zmieniła się nagle w urozmaicony klon Resident Evil. Jak pisze o.g: „Aya nie jest dziewczyną na jedną noc” i pieczętuje sprawę kształtną ósemką. Gorzej wypadła trzecia część zasłużonego Turoka, zarabiając „jedynie” 7/10 – jak uzasadnia Gulash: „Seria utraciła gdzieś swój klimat łowcy dinozaurów i ze średnim skutkiem próbuje wbić się w sferę sf/cyberpunka”. Po tej dawce zachwytów i rozczarowań, pora jak zwykle na wieńczące numer stałe punkty programu.

Na pierwszy ogień idzie dział Pocket, w którym tryumfy święci gameboy’owa wersja Perfect Dark. Tuż za nim nieudolnie chowa się opasły dział Help, w którym szczegółowych opisów doczekały się Chrono Cross, Parasite Eve 2, Tony Hawk’s Pro Skater 2, Countdown: Vampires i Dave Mirra Freestyle BMX. Jeszcze tylko rzut okiem na stertę cheatów oraz reklamę Produktu i oto jesteśmy na ostatniej prostej. Dział Arcadia w całości poświęcony został wrzutowym terminalom internetowym – rozwiązaniu, które miało tchnąć nowe życie w ciągnący ostatkiem sił świat automatów do gier. Jak widać, nie tchnęło. Tuż obok standardowe Gawędy Po Fai, w których Adrian Chmielarz zdaje prywatną, nieco zniesmaczoną relację z targów ECTS. Jeden z ciekawszych ustępów poświęcił Adrian zaobserwowanemu na imprezie zdarzeniu: „Otóż, jedna z firm zaprosiła była niejaką Kornelię, reklamując ją szumnie jako najlepszą na świecie kobietę-gracza w Quake 3. Za zdobycie fraga nagrodą była bodajże koszulka, a za pokonanie jej w pojedynku coś tam bardziej efektownego. Interesujące było przyglądanie się tym uśmiechającym się ironicznie facetom, pewnikiem lokalnym mistrzom w Quake’a redakcyjnego czy biurowego, którzy nie chcieli wierzyć, iż mecz z dość skromnie wyglądającym dziewczęciem może zakończyć się ich przegraną. Jeszcze bardziej interesujące było oglądanie twarzy delikwenta, który (po, przeważnie, niecałych dwóch minutach) zdziwiony i speszony wstawał od stołu nie zdobywszy choćby rzeczzonego fraga”. Po tej pouczającej lekturze tradycyjnie spasiono wydanie FAQ, a w nim jak zwykle garść elektryzujących listów od czytelników. Z tych najciekawszych, tudzież najzabawniejszych warto wymienić Tomka pytającego jak łamać zabezpieczenia i skąd czerpać pewne informacje o nowych piratach, niejakiego „Z”, który bardzo lubi Britney i wcale nie jest starym, zapoconym gościem w poplamionym podkoszulku, a także Patiego, który pyta czy konsola L600 firmy Indrema zagrozi PS2. Banan odpowiada: „Bądźmy poważnymi ludźmi. Nie zagrozi”. No i nie zagroziła. ■

ZAGUBIONE W CZASIE FINGER DANCE MAT

Jako że od dłuższego czasu producenci gier nie ustają w próbach oderwania zadów graczy od foteli i zmuszenia ich do odrobiny wysiłku fizycznego, szumnie opiewając to przy okazji jako rewolucję w graniu, nie powinien dziwić fakt, że tu i ówdzie podejmowano nieśmiało próby kontrrewolucji.

Na coś takiego wpadł producent sprzętu przeznaczanego dla tych z nas, którzy może i lubią gry taneczne, ale niespecjalnie lubią... No, tańczyć.

W takim to właśnie pijackim amoku narodzić musiała się mata do Dance Dance Revolution i pokrewnych tytułów, po której jednak nie gibamy się spastycznie całą swoją dumną osobą, a wyłącznie... Palcami. Genialne, nieprawdaż? I do tego sprawdzone w praniu przez producentów deskorolek. Urządzenie, składające się z miniaturowej, plastikowej podkładki z dobrze znanymi czterema przyciskami, jakimś cudem ukazało się w kilku wersjach na różne platformy sprzętowe, m.in. PS2 i PC – na tej ostatniej ani chybi trafić miało do pracowników biurowych, lubiących wycinać obertasy kiedy akurat szef nie



panel, dzięki któremu możemy grać bez posiadania dodatkowego softu... A także bez muzyki... Eee...) i już możemy ćwiczyć zręczność paluchów, robiąc z nich pośmiewisko przed resztą

patrzy. Podkładkę kładziemy na biurku albo na kolanie, podłączamy do odpowiedniej maszyny, odpalamy grę (choć niektóre wersje wyposażono w podświetlany

dłoni. Żeby było jeszcze zabawniej, do niektórych modeli dołączane były specjalne nakładki z narysowanymi postaciami i dwoma otworami na palce w miejscu ich odnóży. No bomba, po prostu. Travolta może się schować przy moim środkowym i wskazującym. Jedyną zaletą tego ustroju, jaka przychodzi mi do głowy to możliwość urządzenia jednodobowego turnieju w DDR, odwalając groteskowy teatr lalek na dwóch mini-matach. No, może też nie doceniam altruistycznych zamiarów twórców, może chcieli pozwolić na zabawę w tego typu gry osobom niepełnosprawnym. Ale to jednak nie do końca... Nieee, no przecież to się kupy nie trzyma. Wypada przynajmniej przyznać, że urządzenie było (i wciąż jest, jeśli kto zainteresowany) względnie tanie. Choć biorąc pod uwagę głupotę całego zamysłu, powinno być dorzucane za darmo do... Eee... Nawet nie wiem czego. Ale czegoś równie kuriozalnego. ■



POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

NIGHTMARE CREATURES

Londyn, 1834. Królowa Wiktoria jest jeszcze młodką, która zasiądzie na tronie dopiero za trzy lata. Imperium rozwija się w najlepsze, a Kuba Rozpruwacz prawdopodobnie jeszcze się nie narodził. Nie znaczy to jednak, że świeżo zagospodarowany Scotland Yard nie ma problemów na karku. Wprost przeciwnie – niczym szczury w porcie mnożą się doniesienia o szatańskich eksperymentach, dziwnych istotach, abominacjach bezbożnych a plugawych, w które masowo przekształcają się poczciwi poddani Wilhelma IV. Żeby jeszcze monstra były na tyle kulturalne, by wynieść się na przedmieścia i rozpocząć karierę w księgowości – ale nie, jęły z lubością rozszarpywać niedawnych sąsiadów. Na to godzić się nie może żaden syn, ani córka Albionu. Dwoje z nich postanawia wziąć sprawy w swoje ręce – książę Ignacy zamiast dobrotliwie wysłuchiwać spowiedzi grzeszników łapie za wierny kijaszek i rusza na ulice gromić czarcie pomioty. U jego boku staje tyleż kusząca, co niebezpieczna Nadia.

Tak w telegraficznym skrócie przedstawia się historyjka Nightmare Creatures, stworzonej przez nieco zapomniane studio Kalisto i wydanej przez Activision w 1997 roku chodzonej mordoklepek na PlayStation, N64 i PC. Wcielając się w Ignaca lub Natkę, gracz musiał przebić się przez kilkanaście poziomów, obijając mordy i inne części ciała wszelakiej maści potworkom, jakie zaległy się w Londynie. Wybór nie był czysto kosmetyczny – machający lagą klecha był powolny, ale i tęższy od gibkiej, wywijającej szabelką Nadii, każda z postaci dysponowała też własnym, całkiem sporym zestawem combosów. Do tego dochodziły jeszcze przedmioty w rodzaju pistoletu psującego się po jednym strzale, czy ładunków wybuchowych. Nie gorzej prezentował się bestiariusz, w którym nie zabrakło obowiązkowych zombiaków (rozkosznie przepolawianych z półobrotu), wilkołaków, strygz, przerośniętych insektów czy wrednych bossów. Taak, w momencie premiery Nightmare Creatures było naprawdę solidnym kawałkiem chodzonej bijatyki. Świetna była także trójwymiarowa grafika i solidny engine pozwalający m.in. na wspomniane wcześniej rozczłonkowania przeciwników. A po znalezieniu specjalnej dopalki w kształcie



pity tarczowej... Ulala, ręce, nogi, macki i głowy latały na wszystkie strony. Jeśli miałbym wymienić jakiegokolwiek bólaczki gry, wspomniałbym o dodanych na siłę elementach platformowych, które opracowano po prostu tragicznie, a także niepotrzebnym ograniczeniu czasowym – jeśli bohater przez dłuższy czas nie miał zapewnionej porcji ćwiczeń polegających na szlachtowaniu potworów, pasek zdrowia zaczynał spadać aż do nieuchronnego zejścia śmiertelnego (zator?). Dlatego przez poziomy trzeba było gnać na złamanie karku, powtarzając w myślach maksymę „najpierw szlachtuj, potem zwiedzaj”.

Tym niemniej, pomimo tych wpadek, gra została przyjęta na tyle ciepło, że doczekała się po paru latach sequela (mocno średniego, niestety) na PSX i Dreamcasta, a w okolicach 2000 roku ktoś wspominał nawet o możliwej ekranizacji, z której jak już wiemy nic ostatecznie nie wyszło. Kalisto, całkiem sympatyczne francuskie studio deweloperskie mające na koncie oprócz NC m.in. kapitalną przygodówkę Dark Earth, zawiesiło działalność w roku 2002. A szkoda, bo mieli w planach trzecią część serii mającą w założeniach zneutralizować niesmak po NC2. Po upadku firmy licencję przejęli co prawda ich krajanie z Ubisoftu, ale od 2004 roku o grze zrobiło się cicho i powolutku zsunęła się z planów wydawniczych. ■■

RETRO TRIVIA

- Mario pojawił się jak dotąd w ponad 140 grach.
- Zaledwie 22 gry ukazały się na nieudaną konsolę Nintendo – Virtual Boy.
- Zębate paszcze na łańcuchach spotykane w grach z Mario zainspirowała przygoda Shigeru Miyamoto z dzieciństwa, kiedy rzucił się na niego pies sąsiada. Młodego Shigeru uratował łańcuch, na którym uwiązane było zwierzę.
- W początkowych założeniach bohaterem Psychonauts miał być struś cierpiący na zaburzenia umysłowe.
- Nazwa Capcom jest skrótem od „Capsule Computers”.
- Zanim został projektantem gier, Yu Suzuki (twórca m.in. Virtua Fighter) planował karierę nauczyciela, rysownika, a w końcu – dentysty. To ostatnie zamierzenie pokrzyżował niezdany egzamin wstępny na studia. Całe szczęście.
- Steve Downes, znany z użyczenia głosu niejakiemu Master Chiefowi, na co dzień pracuje jako radiowy DJ. DJ w roli MC, hehe.
- Scenariusz gry Planescape: Torment liczył sobie ponad 800 tysięcy słów. Dla porównania, na jednej stronie N+ jest ich przeciętnie mniej niż tysiąc.
- Aktualnym mistrzem Donkey Kong jest Billy Mitchell, z wynikiem 1 062 800 punktów. Wynik jest zaledwie o 100 wyższy od poprzedniego, osiągniętego przez Hanka Chiena. Zaraz po prześcignięciu rywala, Mitchell odszedł od automatu nie kończąc rozgrywki.
- Najszybszy speedrun wszechczasów? Clue na SNESa, które pewien gracz ukończył w... 3 sekundy.
- Vin Diesel od wczesnego dzieciństwa jest zapalonym graczem w AD&D. Jak sam powiedział, nawet kiedy pracował jako wykidajło w klubach nocnych, zdarzało mu się zarwać nocy na sesji ze znajomymi. Nerd!!!
- DMA, firma która z czasem przekształciła się w Rockstar, wzięła swoją nazwę od skrótu występującego w podręcznikach programowania na Amigę (Direct Memory Access). Jeden z szefów firmy ukuł własne rozwinięcie skrótu: „Doesn't Mean Anything” (w wolnym tłumaczeniu: „Guzik znaczy”).
- W grze Heavy Gear 2, po ustawieniu daty w systemie na okolicę Bożego Narodzenia, wszystkie roboty przywdziewają czapki Świętego Mikołaja.
- Istnieje gra pt. JFK Reloaded, w której gracz wciela się w Lee Harvey'a Oswalda, zabójcę Johna Kennedy'ego. Im wierniej do faktów historycznych przeprowadzony zostanie zamach, tym lepszy wynik gracz uzyska.

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

WARIANT 1: FULL



+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariantie nie tylko zapewnisz sobie **12 numerów w cenie 10**, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

> GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę! <

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Nie ma możliwości wyboru gry – pozycja jest losowana spośród dostępnych w danym momencie. Przed wpłatą prosimy o kontakt mailiem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem wyboru platformy. Gry są wydawanymi promocyjnymi.

EXTRA CENA: 99 zł

WARIANT 2: POŁÓWKA



+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

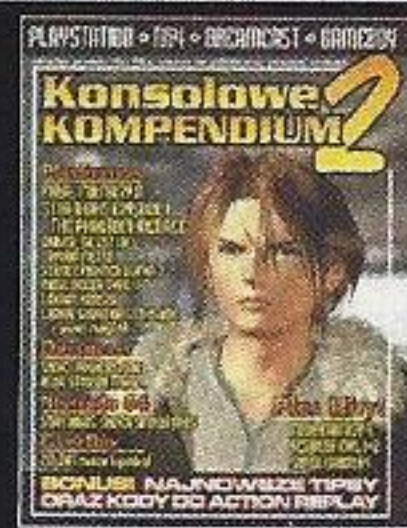
Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy w tym wariantie nie tylko zapewnisz sobie **6 numerów w cenie 5**, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 49 zł

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

320 stron hardcore'u. W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of the Dead 2 i masa tips & tricks!

CENA: 10 zł (z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3 DREAMCAST

272 strony - Biblia dla wszystkich posiadaczy konsoli Dreamcast. W książce znajdują się opisy do: Virtua Fighter 3, Virtua Fighter 3: The Final Bout, Virtua Fighter 3: The Final Bout 2, Resident Evil 3, Soul Reaver, Street Fighter III i masa tips & tricks!

CENA: 20 zł (z kosztami przesyłki)



JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompedium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na pocztcie.

Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.

Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Prenumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

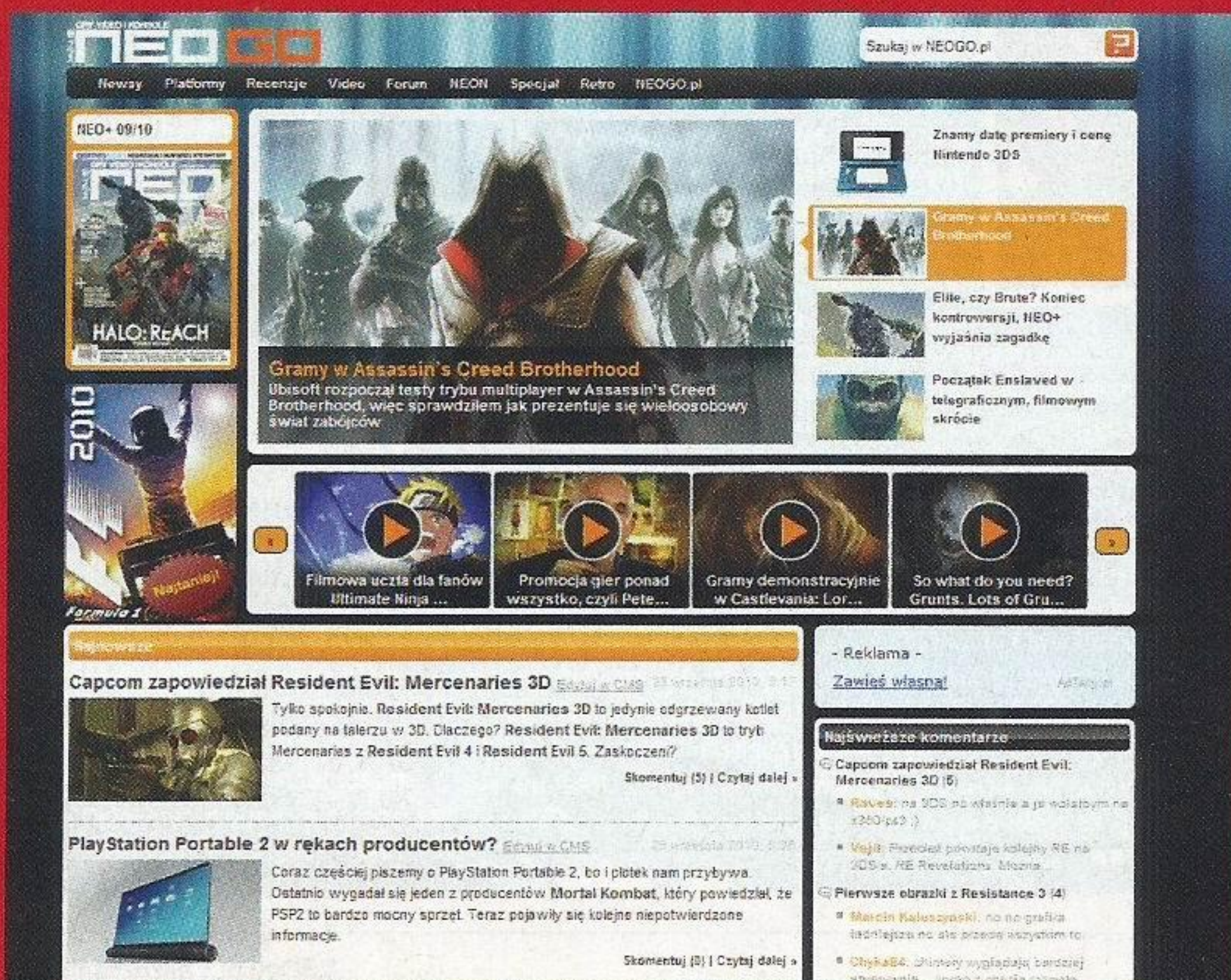
W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: <http://neoplus.gameplace.pl>

Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

ZAPRASZAMY NA

<http://neogo.pl>

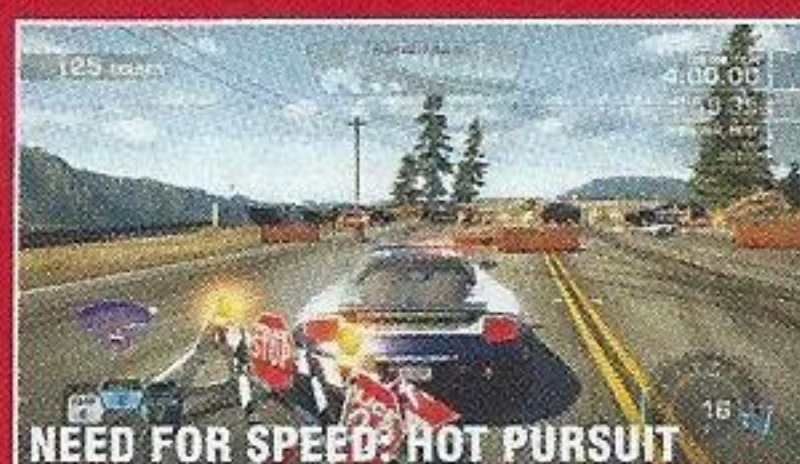
w październiku na **NEOgo** premierowe materiały z



MEDAL OF HONOR



ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT



NARUTO: ULTIMATE NINJA STORM 2

oraz codzienna porcja nowinek ze świata konsol, ciekawe dyskusje, materiały video w HD, relacje z pokazów i wiele innych atrakcji

PLAY

NOWY
NUMER
W KIOSKACH

MAGAZYN O GRACH
KOMPUTEROWYCH

TERAZ ZUPEŁNIE ODMIENIONY!

- » **WIĘCEJ** STRON
- » NOWE **DZIAŁY**
- » **LEPSZY** WYGLĄD
- » KULTOWE GRY NA **DVD**

tego nie znajdziesz
nigdzie indziej:

INTRO:

AKTUALNOŚCI,
KOMENTARZE,
DYSKUSJE,
WYWIADY I
FORMACJE



RAPORT:

NAJNOWSZE
TRENDY
W ŚWIECIE
GIER



RZUT OKIEM:

EKSKLUZYWNE
RELACJE
Z PRZEDPREMIEROWYCH
POKAZÓW



RETRO:

POZNAJEMY
HISTORIĘ
GIER
KOMPUTEROWYCH



NA DVD » PEŁNE WERSJE GIER **VENETICA** » **SPELLS OF GOLD** » **CHROME**

WWW.PLAYPC.PL
numer 10/2010 październik
cena 12,90 w tym 7% VAT

PLAY

FIFA 11

KONTRA

KTÓRA
JUŻ GRAŁ

DRAKENSANG
THE RIVER OF TIME
Klasyczny erpeg
w nowoczesnej oprawie
PONADTO W NUMERZE:

PLAY
[10 | 2010]

VENETICA

CHROME

**SPELLS
OF GOLD**

DVD

© 2010 dtp entertainment AG
© Techland
© BUKA

FAQ²

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Po raz kolejny zszokowany i podbudowany faktem, że komuś jeszcze chce się wypisywać do mnie listy, zapraszam do październikowego FAQ. Tym razem, dla odmiany, olewamy Wasze ulubione konsole, walimy byka za bykiem i ogólnie siejemy ferment w najlepsze. Zapraszam zatem, również dla odmiany, do lektury.

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 508 651 646



KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

➤ Retroplus, zestawienie najlepszych filmików wprowadzających... i zabrakło nominowanego do Oscara niesamowicie klimatycznego intra do Abe's Exodus. Zabrakło pięknego intro do Final Fantasy VIII, doskonale wprowadzającego do świata gry i klimatu, jak również wyznaczającego standardy grafiki dla pozostałych firm... Rozumiem, że to zestawienie prezentuje zdanie autora, ale myślę, że można było gdzieś na boku wspomnieć...

Do kwestii FF8 odnosiłem się już w poprzednim numerze. Co do Abe'a – fakt, jakimś cudem kompletnie wypadł mi z głowy. Tym bardziej dzięki za przypomnienie.

➤ Witam szanowną redakcję! Czy kupno Sacred 2 na PS3 to dobry wybór? Pozdrawiam!

Hmm. Tak szczerze to nie bardzo. Tzn. nie żeby wersja na PS3 była jakaś wyjątkowo badziewna, po prostu kupno Sacred 2 to średni wybór. Chyba, że tanio i bardzo trzeba Ci hack'n'slasha na konsolę.

➤ Czemu w ACII sekwencja 12. i 13. nawet po przejściu gry jest zablokowana (gram na X360)? PS. Nie mam neta.

Bo autorzy postanowili, że wydadzą owe brakujące (i mocno średnie) epizody jako DLC, a Ty z radością pozbędziesz się jeszcze odrobiny gotówki, żeby w nie zagrać. Na szczęście przechrzyłeś ich nie mając neta.

➤ Witam. Przeczytałem recenzję gry Lara Croft and the Guardian of Light i mam pytanie: co z prawdziwym Tomb Raider? Są jakieś pewne informacje? Może uzbierałoby się na małą zapowiedź.

Powoli wyciekają ploty na ten temat, ostatnio np. gruchnęła wieść, że kolejny TR będzie sandboxem opowiadającym historię z młodości panny Croft. Zależy Assassin's Creed, ale zobaczymy ile w tym prawdy. Tak czy siak, na razie na zapowiedź, to trochę za mało.

➤ Elo, pozdro redakcję. Mam pytanko. Jak wykopać skarb w RDR, bo wiem gdzie leży i nie wiem co zrobić?

Musisz po prostu znaleźć (bardzo) dokładne miejsce jego zakopania – zazwyczaj jest widoczne jako kupka kamieni. Wówczas powinna wyświetlić się odpowiednia komenda.

➤ Witam. W 137 numerze Neo Plus w rubryce RETRO TRIVIA napisaliście, że Michael Jackson wystąpił gościnnie w grach Reddy to Rumble 2, Space Channel 5 i Sonic 3, a ja dodam do tego jeszcze świetne Plants vs. Zombies. Występuje tam jako zombiak ubrany w czerwony uniform, jak w klipie do kawałka Thriller :) SEBO

A raczej występował, bo po śmierci MJ autorzy postanowili wyczołgać z gry tę postać. Bu.

➤ Hej. Ciekawi mnie czy napiszecie coś o inicjatywie Play. Zamiast telefonu można wziąć PS3 na abonament. Dobra opcja. Pozdrawiam. Śmieten

Niezła, dzięki za info.

PSP POWER

Witam Ciebie drogi doktorze oraz całą redakcję Neo Plus, do której piszę swój pierwszy list po grubo ponad czterech latach czytania Waszego pisma. Nie będę pisał, że uwielbiam Neo Plus itp., bo chyba sami już się tego domyślacie, więc przejdę od razu do rzeczy. Jest jedna rzecz, która mnie naprawdę irytuje i sprawia, że N-Plusa czytam z mniejszą uwagą, niż powinienem. Jest to mianowicie bardzo widoczny brak zainteresowania przenośną konsolą Sony, PSP. Zanim pan profesor mi przerwie, pozwól sobie za-uważyć, w czym przejawia się tenże brak zainteresowania.

➤ Dajesz. Jeśli już ktoś zarzuca nam stronniczość na rzecz tej czy innej konsoli, miło że przynajmniej podejmuje wysiłek argumentacji.

W ciągu ostatnich paru miesięcy zauważyłem lekką poprawę, w Newsflashu. W czerwcowym Neo była zapowiedź MGS: Peace Walker, w którymś z zimowych numerów było opisane demo tejże gry, ale czy w ciągu tych paru miesięcy informacja o JEDNEJ grze (jeśli się mylę, proszę popraw mnie) na PSP, to nie jest za mało? Jak dla mnie zdecydowanie za mało. Gdyby na PSP rzeczywiście gry się nie ukazywały, uznałbym to za normalne, ale spójrzmy prawdzie w oczy. Żadnej informacji o zbliżającym się KH: Birth by Sleep, jakaś mała bzdułka w „Na horyzoncie” o nowym Monster Hunterze, nie zauważyłem też nic o nadciągającym God of War: Ghost of Sparta, a już nie wspomnę o Lord of Arcana, o którym dowiadujecie się chyba ode mnie. A co z The 3rd Birthday? Nie chce się już zadłużać w liście gier na handhelda Sony, o których dowiadywałem się z neta, a u Was po prostu tego nie było. Być może coś o tych grach ukazało się w „Na horyzoncie”, ale jeśli myślicie (Wy jako redakcja), że to wystarczy, to nie jest to w porządku.

➤ No dobrze, założmy że masz rację z tą wyliczanką (nie jestem taki pewien, ale jestem zbyt leniwy żeby przewertować ostatnie kilka numerów). I co teraz? Naprawdę myślisz, że taki, a nie inny wynik jest rezultatem jakiejś osobistej antypatii dla nieszczęsnego PSP? Nie kieruję tych słów tylko do Ciebie, ale do wszystkich spośród Was, którzy z podziwu godną regularnością zarzucają nam, że olewamy: Wii, PSP, DS, Atari, kalkulatory kieszonkowe, liczydła (niepotrzebne skreślić). Zdradzę Wam sekret: zdecydowana większość redaktorów (echem) N+ ma dostęp do praktycznie wszystkich maszynek na rynku, wobec czego syndrom „wywaliłem kasę na konsolę X, ergo – konsole Y i Z muszą być do bani” jest im raczej obcy. Decyzje jakim grom poświęcić ile miejsca podejmowane są na bazie indywidualnych walorów (a nie przynależności do danej platformy), a także ilości udostępnionych nam materiałów. Także bez obawy, na nadchodzące GoW, KH czy PE na pewno nie zabraknie na łamach N+ miejsca.

Skandalem jest dla mnie totalne zlewanie PSP przez Sony praktycznie od początku istnienia konsoli. Rozumiem, że PS3 to ich priorytet, lecz liczby mówią same za siebie. PSP znalazło już ponad 62 miliony właścicieli, podczas gdy PS3 ZALEDWIE 30 milionów. Wiadomo, że konsole ukazały się w różnych odstępach czasowych i handheld jest dłużej na rynku, ale powiedzcie sami; czy kampanie reklamowe, ilość poświęconego czasu konsoli na E3 i gamescom, liczba gier na peestrójkę nie przemawia na jego korzyść? Powinien już dawno wyprzedzić „kieszonkę”, tymczasem nie zanoszą się na to, aby kiedykolwiek miał doścignąć PSP. Dlatego pytam, czemu przez kilka lat brakowało dobrych tytułów na PSP? Czemu, pomimo informacji dawanych przez Sony, że wspierają konsolę, na E3 2010 i gamescom 2010 poświęcili jej odpowiednio 5 minut i 4 minuty, podczas gdy cała konferencja trwała ponad godzinę? W czym przejawia się to wspieranie PSP? W wydawaniu Minisów? Przepraszam za słowo, ale nadal utwierdzam się w przekonaniu, że Sony ma PSP w dupie...

➤ Z pewnością nie jesteś jedyny. Ptaszki ćwierkają, że może to mieć coś wspólnego z PSP – ostatnio ktoś z NetherRealm (goście od nowego Mortala – przyp. Mielu) wygadał się, że mają już takowe u siebie i moc owego urządzenia jest imponująca. Można mu wierzyć albo nie, ale fakt faktem – Sony musi wreszcie wykonać ruch na przenośnym rynku. W tę albo we w tę.

Mielu: Jeśli mogę coś dopowiedzieć, obecnie skala piractwa na PSP jest tak duża, że Sony nie kosi takich kokosów, jak to ma miejsce w przypadku gier na PS3. Co z tego, że jest dwa razy więcej użytkowników handhelda, skoro soft się nie sprzedaje? Pamiętaj też, że od każdego egzemplarza dowolnej gry (nie tylko wydawanej przez Sony) sprzedanej na PSP i PS3, japoński gigant dostaje kasę. Jak myślisz, na których więcej przycina? Moglibyśmy też zastanowić się, która platforma jest ważniejsza z punktu widzenia inwestorów, ale nie chcę zajmować więcej miejsca.

To, jak Sony traktowało i nadal traktuje PSP, z góry skazywało konsolę na niepowodzenie. A tymczasem okazuje się, że nawet mimo braku dużej ilości dobrych gier, wsparcia ze strony „matki”, konsola sama się sprzedawała, w dużej mierze dzięki Japończykom, ale chwala im za to, bo razem utarliśmy nosa Sony. Japoński gigant zapewne i tak pluje sobie w brodę bo wie, ile stracił na tym, iż PSP nie wspierał od początku, ale najwyraźniej niczego się nie nauczył, przez co straci jeszcze więcej.

➤ Hehe, olewali nas, nie wydawali ciekawych gier, a my i tak „utarliśmy im nosa” i napelniliśmy ich kieszenie zielonymi. Trochę zabawnie to brzmi, przyznasz. A tak w ogóle, przy całej sympatii, jaką żywię do koncepcji PSP, to pomijając premierę urządzenia i kilka naprawdę świetnych tytułów, również uważam, że Sony zaliczało wtopę za wtopą. Brak usprawnień w kwestii sterowania w kolejnych modelach (drugi analog to byłaby całkowicie nowa jakość), zapędzanie się w kozi róg z PSP Go, a przede wszystkim brak unikalnych gier, dostępnych wyłącznie na tę maszynkę, i nie będących zminiaturyzowanymi wersjami „większych” tytułów... Miejmy nadzieję, że wyciągnęli wnioski z tej lekcji.

Trzymajcie fason, a na pewno będę Was czytał przez kolejne cztery lata. Jakbyście dodawali więcej informacji o grach na PSP w Neo Plus nikomu by to nie zaszkodziło, a z pewnością przybyłoby Wam czytelników. Pozdrawiam Ciebie doktorze i całą redakcję Neo Plus. //PSP-Master von Kalisz

➤ No widzisz, mistrzu z Kalisza, posiadacze innych konsol, dla których mogłoby zabraknąć wówczas miejsca mogą mieć na ten temat inne zdanie. Tym niemniej, będziemy starali się odnaleźć mityczny złoty środek (nie mylić z kakaowym okiem), żeby zadowolić jak największą liczbę Czytelników. Dzięki za deklarację wsparcia i pozdrawiam również.

PL GO HOME

Cześć Neo:) Piszę do Was w sprawie listu niejakiego Tomasza Ilnickiego z wrześniowego numeru. Kolega broni tam polskiego dubbingu. Chciałbym się odnieść do tego, co mówi. Ja osobiście nie jestem zwolennikiem polskich dubbingów z kilku powodów. Głównym powodem jest zły dobór aktorów. W grach jest wiele postaci np. Murzynów i oni mówią swoim bardzo charakterystycznym sposobem. My w Polsce takich osób nie mamy i często postaci czarnoskórej podkłada głos biały człowiek, który nie oddaje jej charakteru. Żeby daleko nie szukać – nie wyobrażam sobie, żeby ktokolwiek mógł u nas w Polsce dubbingować Cole'a z Gears of War. Jego specyficzny język, barwa głosu, intonacja jest tak dobra, że ciężko byłoby znaleźć substytut.

➤ Widzisz, Ty sobie nie wyobrażasz, ja może i owszem, ale niespecjalnie mi to w smak. Ale musisz zdać sobie sprawę, że – patrząc na sprawę globalnie – jesteśmy w mniejszości. Spójrz chociażby na Niemcy, Hiszpanię czy inną Francję – tam dubbing zarówno gier jak i filmów to absolutna norma. Z jednej strony, z pewnością świadczy to o sile lokalnego rynku. Z drugiej, myśl, że są ludzie którzy nigdy nie słyszeli głosu Ala Pacino, czy innego Johnny'ego Deppa (nawet jeśli widzieli wszystkie ich filmy) jest ociupnie przegnębiająca.

Inną sprawą związaną z samym dubbingiem jest sama jakość tłumaczenia. W wielu polskich wersjach gier albo się je ugrzecznia do szaleństwa albo wręcz przeciwnie. Kilka przykładów – dubbing w Killzone 2 po prostu psuje klimat. To gra o wojnie i o jej niszczycielskiej sile. Co prawda nigdy na wojnie nie byłem, ale wątpię by żołnierze krzyczeli do siebie „jasna cholera”. Z drugiej strony mamy przykład Mafii 2, gdzie tłumacze przesadzili w drugą stronę i gdzie proste „get lost” jest tłumaczone jako „wypie...”. Dla mnie to dziwne i nienaturalne. Albo tłumacze boją się przekleństw albo popuszczają wodze fantazji do przesady.

➤ Przypuszczam, że decyzja często nie należy do tłumacza. W przypadku KZ, wydawca nie miał zapewne ochoty na materiał w Wiadomościach w rodzaju „gry uczą wulgarności”. Spróbuj tu komuś wytłumaczyć, że to gra dla dorosłych – tzw. „opinia publiczna” swoje wie. Co do Mafii – mogę tylko domyślać się intencji tłumacza, ale mniemam, iż gadkę amerykańskich gangsterów z lat 50-tych postanowił zastąpić grypserską współczesnych polskich. Czy słusznie, trudno mi dyskutować, bo jeszcze nie zdążyłem porządnie zagrać.

Ostatnią i moim zdaniem najgorszą wadą polskich wydań gier są same tłumaczenia. Widać od razu, że polski tłumacz dostaje do ręki suchy tekst i go tłumaczy bez jakiegokolwiek obcowania z daną grą. Prosty przykład – gra Uncharted 2, scena w jakini kiedy to Drake przeskoczył przepaść i krzyczy do Tybetańczyka „Jump, I'll catch you”. Gdyby tłumacz polskiej wersji widział tę scenę wiedziałby, że chodzi o złapanie bohatera. Ponieważ jednak tłumacze dostali tylko kartkę z tekstem, zostało to przetłumaczone na „Skacz, dogonię Cię”.

➤ Pewnie powinienem wykazać pewną wstrzeźliwość przy wypowiedzaniu się w temacie, bo dotyczy mnie on, że tak powiem, bezpośrednio. Z doświadczenia mogę jednak powiedzieć, że formuła pracy tłumacza gier zależy w dużej mierze od zachodniego producenta/wydawcy. Czasem faktycznie materiały mają postać „suchych” tekstów, linijka po linijce. Inni jednak podejmują wysiłek i starają się uzupełnić je np. o komentarz wyjaśniający kontekst. Ale uniwersalny standard raczej nie obowiązuje.

Ale takie kwiatki są nie tylko w grach. Byłem ostatnio na filmie „Niezniszczalni” (w przypadku filmów widzimy też wielką fantazję tłumaczy tytułów) i pod

koniec w scenie strzelaniny Sylvester Stallone krzyczy „I'm out” jako znak, że kończy mu się amunicja. Niestety, niezająca angielskiego część widowni dowiedziała się z napisów, że pan Stallone wychodzi...

► **Co do tytułów – z tego co wiem, tłumacze nie mają tu dużo do powiedzenia, decyzję podejmuje dystrybutor. Inna sprawa, że krytykować zawsze jest łatwiej niż wykombinować tytuł zarazem wierny, jak odpowiednio chwytliwy i „sprzedawalny”. Co do „I'm out”, masz rację oczywiście. W tym samym filmie pojawiła się też kwestia „it's a tie”, którą ktoś postanowił przełożyć jako „je-steśmy kwita”. Dobrze przynajmniej, że nie „to jest krawat”.**

Także polskie tłumaczenia gier stoją na marnym poziomie. Ta sytuacja się poprawia (choćby bardzo dobry dubbing God of War 3), ale nadal długa droga przed nami. Musimy też doczekać się profesjonalnych aktorów dubbingujących, bo głos Boberka jakkolwiek doskonały, słyszany w chyba każdej grze staje się nudny... No i filozoficzna myśl na koniec – krytyka czegoś nie oznacza, że się tego nie kocha lub nie szanuje:) To, że coś jest polskie nie znaczy, że jest wspaniałe. Takie trzeźwe spojrzenie na świat przydałoby się wielu ludziom i politykom. A krytyka w wielu wypadkach wynika z chęci polepszenia stanu rzeczy i troski :) Pozdrawiam! //UzeQ

► **Nie generalizowałbym przesadnie. Polskie tłumaczenia są takie jak polskie cokolwiek, czyli bardzo, ale to bardzo różne. Znam sporo przykładów przekładów wprost genialnych, a także dużo więcej tych... No, wprost przeciwnie. Co do krytyki – pełna (i jakże niekonstruktywna) zgoda z mojej strony.**

SCEPTYCZNIE O SPRAWACH WIELU

Czołem! W ostatnim wydrukowanym przez Was liście obiecałem kolejną porcję narzekania i krytyki – oto ona. Jak zwykle (to już szósty albo siódmy mail!) wszystko jest tu ładnie wypunktowane, żeby nie przypominało to zapisu strumienia świadomości.

► **Doskonale. Jak zwykle będę przerywał co chwilę, żeby nie przypominało to za bardzo kulturalnej odpowiedzi.**

Pierwsza sprawa: wielokrotnie wspominaliście o producentach samochodów, którzy nie zgadzają się na umieszczanie zaawansowanego modelu zniszczeń w wyścigówkach. Próbuje sobie wyobrazić rozmowę między np. reprezentantem BMW, a programistami: „OK, damy wam prawa do używania naszej marki w Need For Gotham Racing 7: Split/Blur, ale na M6 nie może pojawić się nawet rysa”. Jaki jest sens zaprzeczaniu prawom fizyki? Co Wy na to?

► **A ja na to jak na... Eee, właściwie nie wiem. Na miejscu producentów fur wymógłbym raczej na twórcach gry krótką animację wyskakującego z wraku kierowcy – całego, zdrowego i wycinającego obertasy. Na pewno byłoby wniebowzięci.**

Słyszałem ostatnio, że kupując np. X360 nie zostaje w świetle prawa jego właścicielem. Ma to oczywiście związek z modowaniem. Podobno umieszczając modchipa w konsoli łamię prawo, mimo że nie uruchomiłem na niej żadnej pirackiej gry, nie mówiąc już o tym, że za nią *zapłaciłem*. Czy to prawda? Rozumiem, że korporacje zwalczają piractwo, jak

KONKRETY SMSem

► W numerze wrześniowym, w moim ulubionym dziale RETRO, był powrót do Game Geara. Oglądaliście film, w którym nastolatek z owym handheldem od Segi widział równoległą rzeczywistość (np. siedząc w pokoju widział na ekraniku jak złoczyńcy kierują się w stronę okna i zwiat). Dobre kino rodzinne! Banerski.

► Yyy. O dziwo, nie. Ale wygląda na to, że muszę się zainteresować. A tytuł podasz?

► Hej. Mam pytanie dotyczące Mass Effect na PS3. Czy są szanse na wrzucenie „jedyńki” na płytę do „dwójki”? Przecież pojemność Blu-ray pozwoli na taki manewr. Co stoi na przeszkodzie Bioware i EA? Może jakaś petycja? Też chcę zagrać w „jedyńkę”. Neo rzadzi! Piszcie tak dalej. :D

Dzięki, postaramy się. Co do ME1 na PS3 – szanse są praktycznie zerowe. Problem nie w pojemności dysku, tylko w prawach do dystrybucji „jedyńki”, które przypadkiem są w posiadaniu Microsoftu. Petycja raczej na wiele się nie zda, równie dobrze można by żądać od MS żeby pozwolili Sony wypuścić emulator 360-ki na PS3.

► Czy jest możliwe przeniesienie danych z jednego dysku PS3 na drugi (chodzi mi przede wszystkim o zapisy gier)?

Jest, musisz tylko mozolnie poprzeczczać je na pendrive'a. A całą zawartość dysku przetrzucasz korzystając z opcji Ustawienia -> Ustawienia Systemu -> Narzędzie do kopii zapasowych.

► Mam problem ze swoją PS3 40GB. Po włożeniu gry do napędu, konsola nie odczytuje płyty! Płyta wjeżdża do środka i nic się nie dzieje, to samo z filmami na dvd, zero reakcji. Co się stało?

Prawdopodobnie masz problem z czytnikiem i będziesz musiał wymienić laser. To najczęstsza przyczyna. Zadzwoń na infolinię PlayStation pod numer 0801 230 000 i zapytaj o możliwości naprawy.

► Chcę założyć internet, ale bezpośrednio do PS3, bez udziału kompa. Mieszkam na wsi. Jakie mam opcje? Doradźcie coś. Z góry dzięki.

Chyba najłatwiej będzie Ci tyknąć neostradę. Możesz wziąć z liveboxem, jeśli zależy Ci na bezprzewodowym necie.

► Witam. Gdzie mógłbym znaleźć informacje na temat transferu gier PSP zakupionych za pośrednictwem PSN (z poziomu PS3) na kieszonkową konsolę? Pozdrawiam. Michał „Dobry” Dobrodziej.

Z oficjalnej strony Sony poświęconej konsolom, czyli manuals.playstation.net. Proszę, oto dokładny adres <http://manuals.playstation.net/document/pl/ps3/current/game/copypsp.html>

► Czy można podłączyć PS3 lub Xboxa 360 do laptopa ze złączem HDMI, tak by obraz z konsoli był wyświetlany na ekranie komputera?

Zdaje się, że w laptopach nie ma kart graficznych z wejściem HDMI, a jedynie wyjściem, czyli możesz obraz wypuścić z laptopa na przykład do telewizora, ale z konsoli do komputera już nie.

tylko mogą, ale niemożność dłubania w mojej własności wydaje mi się mocno naciągana.

Mielu: Może przypomnę, co powiedział nam w styczniu rzecznik prasowy Komendy Wojewódzkiej Policji w Opolu: „W tych urządzeniach (Xboksie 360 – przyp. red) zmieniany jest Flash w napędzie optycznym, a przez ten zabieg CD-rom staje się narzędziem niedozwolonym w świetle Art. 118§185 Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. (Dz.U. 1994 nr 24 poz. 83)”.

Targi E3. Hmm, popatrzmy... W lipcowym numerze opisaliście 37 gier, które mają się wkrótce ukazać. Z tych 37 zdecydowana większość to kontynuacje albo gry na znanej licencji. Moim zdaniem to naprawdę smutne, że na początku XXI wieku już kończą się pomysły i prawie każda gra/album/film to dziesiąta woda po kisielu. Niby branża gier nadal się rozwija i bije rekordy sprzedaży, ale co z tego, skoro cała kasa idzie na robienie Halo 8 czy Tekkena 13? Sprawa ma się podobnie z Move i Kinectem – jedna wielka zrzynka. Mało tego – rzeczy, które jeszcze kilka lat temu były darmowe, dziś kosztują przynajmniej \$10, czego najlepszym przykładem są dodatkowe mapy do Modern Warfare. Do tego Kotick uważa, że gry powinny być droższe. Liczy się tylko kasa, szmal i flota. Wiem, wiem. Ameryki nie odkryłem.

► **No nie. Pociesz się, że w takim np. Hollywood z oryginalnymi pomysłami jest jeszcze gorzej. Ponoć ponad 96% filmów wyprodukowanych w ciągu ostatnich lat stanowiły remake'i, restarty popularnych serii albo sequele.**

Mam 28 lat i z biegiem lat robię się coraz bardziej sceptyczny. Można wręcz nazwać mnie niedowiar-kiem. Dlatego kiedy czytam, że „(...) developerzy zbyt późno dostali devkity Move i Sony uznało, że jest za wcześnie na prezentację” (numer lipcowy, str. 26), to dosłownie śmieję się na głos. No bo jak to? Sony, Godzilla wśród firm, nie zadbała o promocję swojego najnowszego produktu? Kto ma w to uwierzyć, dwunastolatki? Już wiem! Ci, którzy uwierzyli parę lat temu w to, że zabrakło PS3 w dniu jej premiery, bo „fabryka produkująca diody Blu-ray się nie wyrobiła”. Pfff.

► **Diody były, ale spekulanci wykupili!**

W sierpniowej stopce redakcyjnej piszecie, że Sony przestaje tracić na produkcji PS3. I znowu odruchowo kręcę głową, a usta układają mi się w elegancką kreskę. Na czym w takim razie zarabiają? Tylko na licencjonowaniu gier? Jakoś nie mogę uwierzyć, że sprzedając ok. 40 milionów egzemplarzy *czegokolwiek* można do tego czegoś dopłacać.

► **Zdziwiłbyś się jak dalekosiężne potrafią być czasem plany megakorporacji. Nie wiem czy wiesz, że np. MS nigdy nie zarobił na pierwszym Xboksie bodaj centa – całe przedsięwzięcie uznano za utwór, a nie za produkt. Można zatem za utworzenie drogi na rynek 360-ce. Kosztów ok. miliarda dolarów, ale co to dla nich.**

Na koniec pozostaje mi znowu pochwalić Was za wydawanie pisma na najwyższym poziomie, a w szczególności za oprawę graficzną. Tylko tak dalej! //Loco

► **Wobec tego odpowiem w formie graficznej: (:o)-(-)**

Propozycje, co autor chciał przez to powiedzieć proszę przysyłać na kartkach pocztowych (byłe ładnych). Główna nagroda, uścisk dłoni prezesa, do odbioru przy nadarzającej się okazji.

P.S. Nie wiedziałem, że Dark Forces to przygodówka (numer sierpniowy, str. 90 :)

► **Taak, taak, też nie wiedziałem i właściwie nadal nie wiem co miałem przez to na myśli, ale skoro już jestem w nastroju do przyznawania się do błędów, wspomnę też, że właśnie zjadłem sobie tosty.**

MÓZG Z ŻELBETU

Siemano Max! Piszę ten list, bo nie mogę już dłużej przymykać oka na ten proceder. Jak tylko sięgam pamięcią to w N+ nagminnie i co najważniejsze błędnie stosowano wyrażenie „żelbeton”. Jakoś zawsze przymykałem na to oko, chociaż nie powiem, drażniło mnie to niemiłosiernie. Ale jak zobaczyłem to słowo w nagłówku i co ważniejsze w Twej szanownej rubryce jaką niewątpliwie jest RETROPLUS, to osłupiałem.

Taki słownikowy purysta jak Ty i wypisuje taki brednie. Jakby to podsumowała moja młodsza siostra – żet a el. Także zarówno dla Ciebie jak i dla wszystkich, którzy nie mają na razie pojęcia o co mi w zasadzie chodzi, nie ma takiego słowa jak żelbeton. Był, jest i będzie żelbet, przypominam ŻELBET.

► **Hmm. Żeby obronić swego wewnętrznego purystę tego i owego powinienem pewnie wytknąć, że to raczej błąd rzeczowy niż językowy. Co prawda w ten sposób wychodzę na większego debila niż zwykle, ale co mi tam... Dla usprawiedliwienia dodam jednak, że to mogła być forma przekory ze strony mojego mózgu, bo kiedyś już ktoś mnie ochrzanił za podobny błąd. To była moja pani od chemii. Nie znosiłem mojej pani od chemii. Nie bądź jak moja pani od chemii.**

Pozdrawiam serdecznie i chyba nie muszę pisać, że odwalacie kawał solidnej roboty. //skip_bastardo PS. Skąd Wy wytrzasnęliście tego Sasoriego? He? Na zdjęciu we wrześniowym N+ wygląda jak jakiś zniewieściały hodowca chomików, zajądający się konserwą turystyczną 24/7.

► **Wiesz, kryje się za tym ciekawa historia. Kiedyś, kiedy byłem jeszcze młodym drwalem, ścinającym potężne modrzewie w przepięknej Kolumbii Brytyjskiej... Nie, to jedno ze wspomnień, które wolę zachować dla siebie. Tym niemniej, z opisem trafiłeś w dziesiątkę. Sas jest zapalonym fanem mielonki, świetnie dogaduje się ze zwierzętami futerkowymi i nie cierpi na nadmiar owłosienia na kłacie.**

A skoro już mowa o mielonce, zachęcam do nieustawiania w zarzucaniu nas korespondencją wszelaką – zabawną, a pouczającą. Do przeczytania za miesiąc. ■■



O CZYM LUDZIE MYŚLA I NIE MYŚLA. I CZEGO NIE CHCA, A CZEGO CHCA. I O TYM, CO KUPIĆ OPRÓCZ ZIEMNIAKÓW

Kiedy facet, który wymyślił fotokopiarke poszedł szukać kogoś, kto mu to wyprodukuje, ludzie odprawiali go z kwitkiem, jak sprzedawcę encyklopedii tom „W”: „Po co robić fotokopie dokumentów, skoro można je przepisać?”.

Dopiero dwunasta z kolei firma zapoznana z projektem, Xerox – skusiła się na produkcję. Tamci, którzy odesłali geniusza od progu, nie wiedzieli o jednym...

Kiedy po raz pierwszy stworzono samochód, mógł w nim jechać tylko kierowca. Bo po co miejsce dla pasażera. Jak na koniu trzeba. I bagażnik. Szybko jednak przypomniano sobie o jednym...

Kiedy wymyślono schody i podjazdy, przez długi czas myślano, że coś, co jest bezpieczne i się nie psuje, nigdy nie zostanie wyparte przez to, co jest psujliwe i niebezpieczne. Czyli ruchome schody, mobilne chodniki i segway. Nie pamiętano jednak o jednym...

Kiedy wymyślono tekst jako najlepszą formę komunikacji, nic nie zapowiadało zmian. Nawet Internet tego nie zmienił. Najlepiej było pisać, wklepywać, poprawiać, dopisywać. Najsuperszej było. I wiele firm zainwestowało w to, żeby jak najwygodniej się pisało. A wtedy pojawiły się ikonki i wszyscy uświadomili sobie jedno...

Kiedy panowie od Kinecta wystąpili na konferencji prasowej, powiedzieli, że kontrolery ruchowe są przyszłością świata, że już za czas jakiś nikt nie będzie pamiętał o przyciskach, a wszyscy radośnie będą się lansować w rytm rytmu, to zapomnieli o jednym. O tym, o czym jak się okazuje zawsze się zapomina, jak o myciu za uszami.

Otóż zapomnieli o tym, że ludzie nie lubią się ruszać. Że inteligencja jest pochodną lenistwa. Że im więcej trzeba zrobić, tym gorzej. Że rzeszka HC maniaków kontrolerów ruchowych nigdy nie urośnie w rzeszę, bo aż tyle osób nie chce się ruszać. I żeby nie wiem co, nie będzie z tego super chodliwego narzędzia jeszcze długo. Nie będzie z tego spektakularnego sukcesu. Będą albo wesołe galeczki, albo kamerki i głupie gry.

Ha! Ale się wymądrzyłem, co? Idę po

rukę z kremem (bo piszę w kawiarni). Zjadł, popił kawką i pisze dalej...

To co napisałem powyżej, to coraz częściej pojawiające się głosy sceptycznych obserwatorów rynku. Toteż zabiorę głos i powiem: no właśnie nie do końca. Moim zdaniem twórcy trendu „wiedzą co robią” nie uderzając w precyzję, hardkorowość i długie ślęczenie. Głównie dlatego, że gracz HC nie zasila konta producenta. Gracz HC jest ulubieńcem firm dostarczających do domu prąd. To na pewno. Jest ulubieńcem kardiologów. Jest ulubieńcem gastrologów, producentów pizzy, chrząskich zupek i może nawet coli czy piwka. A także środków na hemoroidy. Ale gracz HC nie umieszcza kasy na koncie producentów gier. Z dwóch przyczyn. Po pierwsze – trzyma się paru tytułów, które jeśli już ma, to mu wystarczają. Po drugie – nie ma pieniędzy, bo gra.

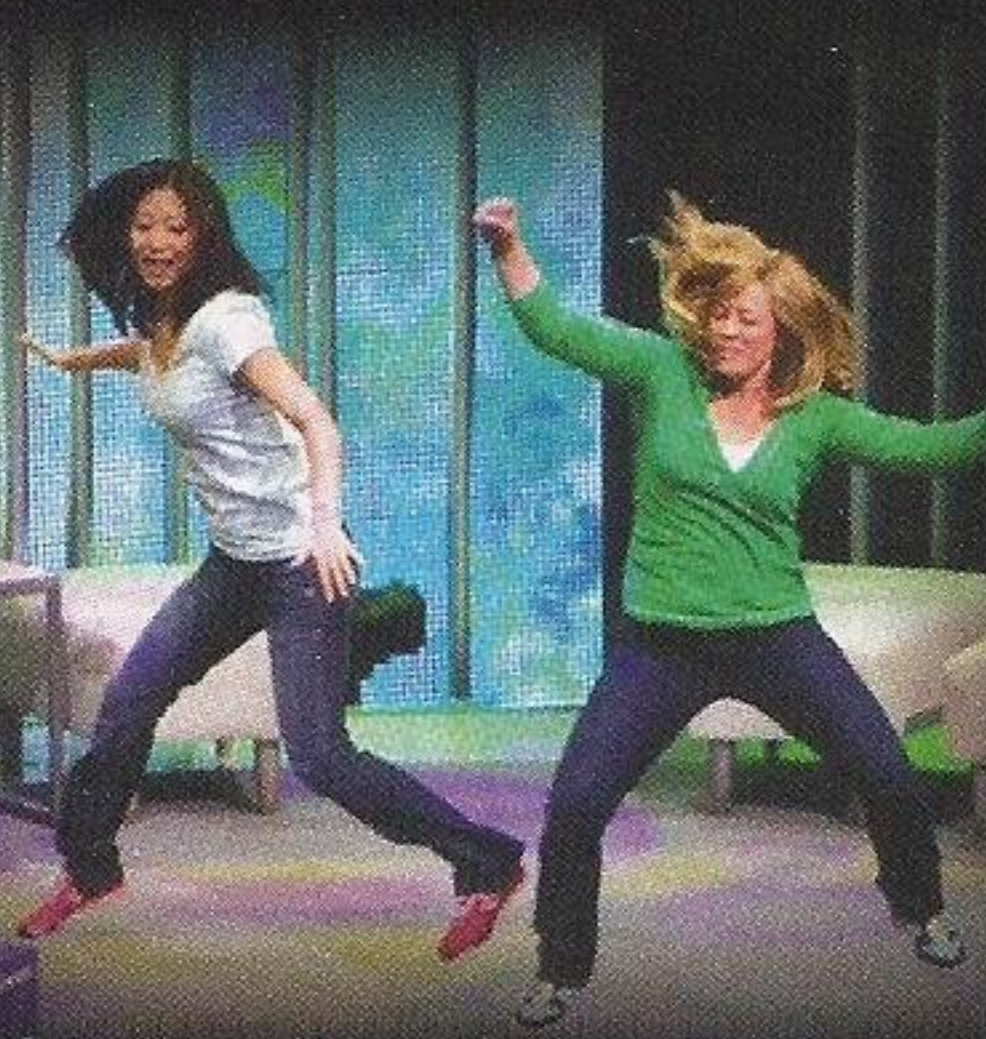
Zdecydowanie najlepszym produktem dla producentów gier jest umiłowanie konsumpcjonizmu – samotny, bogaty, znudzony casual, szukający zabawek. Kupi sobie SingStara nie po to, żeby być miszczem, ale po to, bo przychodzą znajomi na urodziny i żeby się nie nudzili. Potem się

Producentom kontrolerów śmiesznych nawet nie w głowie uderzać z reklamami do poważnych gustów. Ma to być zabawka, która da rozrywkę na chwilę, a potem znowu będziesz myślał co sobie dokupić. Producenci potężnie atakują w grupę, która programowo ma się szybko nudzić i realizować marzenie z dzieciństwa: kiedy tylko ci opadnie, leć po nową zabawkę.

Atakują też w rosnącą grupę związków typu DINK (Double Income, No Kids) – podwójne dochody, bez dzieci. Nawet sobie

muszą wyglądać na coś, co przynajmniej da ich rodzinie dwa dni endorfin. Dlatego ten sprzęt musi zapowiadać kosmos w domu, być elegancki, kojarzyć się, dawać pozornie nieograniczone możliwości. Musi być czymś, czym da się zaszpanować. Musi być czymś, co da firmie kasę (ale o tym już pisałem w ubiegłym miesiącu), a więc czymś, co wygląda na coś super nowego od pierwszego wejrzenia, choć nie jest niczym nowym. Jak iPod, którego wszystkie technologie są stare. Jak Google Earth, które nie powstało po to, żeby pokazywać ziemię, ale po to, żeby umieszczać tam reklamy. Jak Google, które nie jest wyszukiwarką, tylko platformą dla AdWords i podobnych technologii także. A może nawet magazyny o grach, bo okazało się, że sponsorowany marketing robi dla gier znacznie więcej niż dobre recenzje. Jest tego sporo.

Kiedys, kiedy byłem młody i gniewny, napisałbym tak: „Move i Kinect są dwoma systemami, których autorzy chcą nas przekonać, że cały ból współczesnego świata pełnego zamkniętych w sobie ludzi polega na tym, że się ze sobą nie bawią i nie ruszają się. A to dlatego, że do tej pory nie było takiego rozwiązania, jak to. I teraz



KINECTA CZY MOVE SIĘ KUPI, BO WPADNIE KOLESIOSTWO DOROSŁE I CO IM KTOŚ BĘDZIE MÓWIŁ O PADACH I PRZYCISKACH, JAK I TAK SIĘ POPIJĄ. WIĘC NIECH SPRÓBUJĄ USTAĆ PRZY GOLFIE NA MOVE. FRAJDA BĘDZIE JAK SIĘ W OGÓLE PODNIOŚĄ Z FOTEŁA

to ciepnie do szafy, ale jak się zarabia >12 000 miesięcznie i nie ma rodziny, to i tak sporo zostanie. EyePeta się kupi, bo wpada fajna koleżanka z pracy i może by się ją zagadało o życiu na boku. Ale ona wpada z dzieckiem i to dziecko się czymś zajmie. Kinecta czy Move się kupi, bo wpadnie kolesiostwo dorosłe i co im będzie mówił o padach i przyciskach, jak i tak się popiją. Więc niech spróbują ustać przy golfie na Move. Frajda będzie jak się w ogóle podniosą z fotela. Potem się ten cały sprzęt ciepnie do szafy, ale kupione było.

nie wyobrażacie jak to jest w pyton kasy i jak ziele nudą. Kinect i Move to dla nich zbawienie i podejrzewam, że oni pierwsi zaatakowali sklepy.

Czyli co? No właśnie... Z jednej strony, jako poważni gracze, czytający magazyny o grach z przymrużeniem oka traktujemy opcję wyparcia tradycyjnych kontrolerów, przy których tylko palcami się kiwa, a nogi można mieć na stole. Tego Move nie zastąpi. Ale z drugiej zdajemy sobie sprawę, że dla życiowych znudzeńców „systemy” jak Kinect

wszystko się zmieni. Nie wiercie temu”. Teraz chyba widzę to tak: „Myślisz co by tu sobie znowu kupić? Może Kinect albo Move? Fajne jest i nie za drogie, a jednak inne. Więc jak będziesz szedł po ziemniaki, to skreśl do sklepu RTV przy okazji”. Żadna wielka sprawa, co? Myśleliście, że to dla takich ludzi jest?

Więc co teraz? Żeby być dobrym adresatem powstających gier, trzeba dużo zarabiać i nie za dużo grać.

■ GraBiarz



PREQUEL TRYLOGII HALO

HALO

REACH

14 WRZESIEŃ 2010

usługa
Xbox LIVE
dostępna już od
jesieni 2010!

16

www.pegi.info

ONLY ON
XBOX 360

XBOX
LIVE

BUNGIE

Microsoft
game studios

2010 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Halo, the Halo logos, the Microsoft Game Studios logo, Xbox, Xbox LIVE, the Xbox logos, and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies. Bungie, the Bungie logo, Bungie.net, and the Bungie.net logo are registered trademarks of Bungie LLC, and are used with permission. All rights reserved.

Jump in.

XBOX 360.

PlayStation®Move

TERAZ TWÓJ RUCH



PS3

PlayStation 3

SONY
make.believe